

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU
PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Roynaldy Setiawan

NIM 14602244006

**PRODI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN

Disusun oleh:

Roynaldy Setiawan
NIM 14602244006

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 18 November 2020

Mengetahui,


Ketua Program Studi



Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, MS
NIP: 196004071986012001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Drs. Subagyo Irianto, M.Pd
NIP: 196210101988121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roynaldy Setiawan

NIM : 14602244006

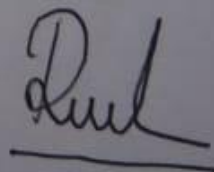
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan

Judul TAS : Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan U-12 Tahun

Menyatakan bahwa skripsi ini benar benar karya saya sendiri *).
S sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau
diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata
penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Oktober 2020

Yang Menyatakan,



Roynaldy Setiawan

14602244006

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN

Disusun oleh:

Roynaldy Setiawan

NIM 14602244006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada 25 November 2020

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Subagyo Irianto, M.P		8-1-2020
Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or		6-1-2021
Dr. Fauzi, M.Si		22-12-2020

Yogyakarta, 13-1-2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP: 196503011990011001

MOTTO

“Hati yang gembira adalah obat yang manjur,
tetapi semangat yang patah mengeringkan tulang.”

“Anugerah Tuhan, doa orangtua, semangat sahabat
adalah kekuatan paling menakjubkan di muka bumi.”

“Jadilah dirimu sendiri, lakukan apa yang kamu bisa”

"I never leave you when you are at your lowest point."

(Roynaldy Setiawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, Engkau berikan berkah dari buah kesabaran dan keikhlasan dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Buchori dan Ibu Eny Pujianingsih yang sangat saya sayangi, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah saya.
2. Keluarga dan sahabat saya yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN

Oleh:

Roynaldy Setiawan NIM: 14602244006

ABSTRAK

Permainan sepakbola merupakan permainan yang melibatkan dua tim saling berhadapan, sehingga sangat dibutuhkan peraturan permainan yang membuat permainan berjalan adil dan lancar. Sepakbola terbagi atas kelompok umur senior dan kelompok umur usia dini. Peraturan mendasar tentang permainan sepakbola dimasing-masing kelompok umur berbeda misalnya pada ukuran lapangan, waktu permainan dan ukuran bola. Di lapangan ditemukan banyak kasus yang melanggar peraturan yang sudah ada, sehingga perlu untuk menerapkan pembelajaran mengenai peraturan permainan sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk berupa buku saku berisi materi peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek penelitian kelompok kecil sebanyak 10 orang (4 wasit dan 6 pelatih usia dini) serta kelompok besar 25 siswa SSB MATRA (Maguwoharjo Putra). Data dikumpulkan melalui lembar kuisioner.

Hasil akhir penelitian pengembangan produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 tahun ini yaitu 1) Aspek tampilan memperoleh skor 4,02 dengan kriteria “Baik”. 2) Aspek isi memperoleh skor 4,13 dengan kriteria “Baik”. 3) Aspek pembelajaran memperoleh skor 4,23 dengan kriteria “Sangat Baik”. 4) Aspek keseluruhan buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 tahun ini memperoleh skor 4,2825 dengan kriteria “Sangat Baik”

Kata kunci: *Pengembangan Buku Saku, Permainan sepakbola, Media Belajar*

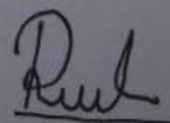
KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN". Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat dorongan motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Subagyo Irianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan hingga selesai.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. CH. Fajar Sri Wahyuniati S.Pd.,M.Or. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan dorongan selama perkuliahan hingga selesainya tugas akhir skripsi ini.
6. Ketua dan Pelatih SSB MATRA (Maguwoharjo Putra) yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Yogyakarta, Oktober 2020

Penulis


Roynaldy Setiawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	4
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
G. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 7
A. Deskripsi Teori	7
1. Hakikat Pengembangan	7
2. Buku Saku	8
3. Hakikat Sepakbola	12
4. Peraturan dalam Sepakbola	13
B. Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir	17
D. Pertanyaan Penelitian	18
 BAB III METODE PENELITIAN	 19
A. Jenis/Model Penelitian	19
B. Waktu dan Tempat Penelitian	19
C. Definisi Operasional Variabel	20
D. Prosedur Pengembangan	20
E. Instrumen Penelitian	24
F. Uji Coba Produk	24
 BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	 28
1. Data Validasi Ahli Materi	28
2. Data Validasi Ahli Media	30
3. Data Validasi Uji Coba Kelompok Kecil	31
4. Data Validasi Uji Coba Kelompok Besar	32

5. Analisis Data	34
a. Analisis Data Ahli Materi.....	34
b. Analisis Data Ahli Media	34
c. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	35
d. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar	38
e. Kualitas Produk.....	42
6. Hasil Penelitian.....	44
a. Tampilan Awal Sebelum Revisi	44
b. Tampilan Produk Setelah Revisi.....	45
c. Kajian Produk Akhir	47
BAB V KESIMPULAN & SARAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Implikasi Penelitian	49
C. Keterbatasan	50
D. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria penilaian.....	26
Tabel 2. Kualitas buku saku kelompok kecil	35
Tabel 3. Kualitas buku saku kelompok besar	38
Tabel 4. Penilaian buku saku.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan prosedur pengembangan buku saku peraturan permainan sepakbola	23
Gambar 2. Diagram batang distribusi frekuensi aspek tampilan kelompok Kecil	33
Gambar 3. Diagram batang distribusi frekuensi aspek isi kelompok kecil.....	34
Gambar 4. Diagram batang ditribusi frekuensi aspek pembelajaran kelompok kecil	35
Gambar 5 . Diagram batang penilaian uji coba kelompok kecil	35
Gambar 6. Diagram batang ditribusi frekuensi aspek tampilan kelompok besar	36
Gambar 7. Diagram distribusi frekuensi aspek isi kelompok besar	37
Gambar 8. Diagram batang distribusi frekuensi aspek pembelajaran kelompok besar ..	38
Gambar 9. Diagram batang penilaian kualitas buku saku kelompok besar	39
Gambar 10. Diagram batang kualitas produk.....	40
Gambar 11. Tampilan <i>cover</i> buku saku produk awal	41
Gambar 12. Tampilan kata pengantar buku saku produk awal	41
Gambar 13. Tampilan daftar isi buku saku produk awal	41
Gambar 14. Tampilan <i>cover</i> buku saku produk akhir	42
Gambar 15. Tampilan daftar isi buku saku produk akhir	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin penelitian	54
Lampiran 2. Surat ahli media	56
Lampiran 3. Kuisisioner ahli materi tahap 1	57
Lampiran 4. Kuisisioner ahli materi tahap II	59
Lampiran 5. Kuisisioner ahli media tahap 1	61
Lampiran 6. Kuisisioner ahli media tahap II	63
Lampiran 7. Lembar kuisisioner siswa	65
Lampiran 8. Daftar hadir kelompok kecil	70
Lampiran 9. Daftar hadir kelompok besar	71
Lampiran 10. Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil	72
Lampiran 11. Aspek Isi/Materi Uji Coba Kelompok Kecil	73
Lampiran 12. Aspek Pembelajaran Kelompok Kecil	74
Lampiran 13. Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar	75
Lampiran 14. Aspek Isi/materi Uji Coba Kelompok Besar	77
Lampiran 15. Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar	78
Lampiran 16. Produk Akhir Buku Saku Permainan Sepakbola	79

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara hidup, meningkatkan kualitas hidup dan mencapai tingkat kemampuan jasmani yang sesuai dengan tujuan. Olahraga adalah aktifitas fisik yang sekarang menjadi trend pola hidup masyarakat. Dalam olahraga terdapat beberapa cabang olahraga seperti salah satu diantaranya yaitu sepakbola.

Sepakbola merupakan olahraga yang paling disukai di seluruh dunia. Pada umumnya, selain untuk menjaga kebugaran dan kesehatan, olahraga sepakbola juga dijadikan sebagai ajang hiburan bagi sebagian besar masyarakat di seluruh dunia yang diwujudkan dalam sebuah permainan sepakbola yang bisa dinikmati. Sepakbola terbagi atas kelompok umur senior dan usia dini. Sepakbola Usia Dini merupakan tingkat awal untuk memulai belajar tentang sepakbola, sepakbola usia dini adalah suatu wadah atau tempat yang mempunyai peranan penting dalam membimbing, membina, mengarahkan perkembangan dan pendayagunaan potensi tertentu yang dimiliki siswa dalam hal ini khususnya potensi bermain sepak bola.

Permainan merupakan bentuk kegiatan saling berhadapan antara satu pemain dengan pemain lainya atau antara satu tim dengan tim lainya dengan tujuan untuk merebut kemenangan. Permainan tersebut bisa berbentuk persahabatan, turnamen atau kompetisi yang bersifat sportifitas. Namun,

kadang kala dari suatu permainan sering sekali menimbulkan kerusuhan, termasuk juga permainan sepakbola. Seperti kita ketahui sepakbola merupakan satu cabang olahraga permainan yang cukup populer dan banyak diminati oleh semua kalangan. Tidak sedikit dari permainan sepakbola yang berakhir dengan kerusuhan yang dapat menyebabkan perkelahian baik antara supporter maupun antar pemain.

Dalam permainan sepakbola sering terjadi kontak langsung fisik antar pemain, maka diperlukan aturan-aturan yang membatasi tindakan-tindakan yang dapat mencederai. Hal ini diperlukan karena para pemain kadang-kadang melanggar aturan baku yang telah disepakati. Selain membatasi tindakan, aturan diperlukan untuk mengatur permainan dan menjaga kesenangan yang maksimal bagi para pemain dan penonton.

Salah satu kelompok umur usia dini yaitu kelompok umur U-12 Tahun. Pada kelompok umur U-12 Tahun harus sudah diajarkan tentang peraturan permainan karena pada usia tersebut pemain sudah bisa memahami apa yang diajarkan tentang peraturan permainan.

Peraturan ada supaya permainan dapat berjalan dengan tertib, baik, dan adil. Jika suatu permainan berjalan tanpa adanya peraturan permainan maka akan banyak ditemui kesulitan pada permainan itu. Misalnya dalam sepakbola, jika tidak ada peraturan yang mengharuskan satu tim berjumlah sebelas pemain, maka bisa jadi tim tersebut berjumlah lebih dari sebelas, hal ini tentu tidak adil bagi tim yang lebih sedikit jumlah pemainnya. Peraturan ada untuk melindungi pemain, hal ini berlaku untuk olahraga yang

menimbulkan kontak fisik seperti sepakbola. Dalam olahraga semacam ini mau tidak mau akan terjadi agresivitas. Agresivitas dalam olahraga berarti, sebuah usaha kekerasan fisik dengan tujuan mengurangi kemampuan dan kondisi fisik lawan, maka dari itu peraturan permainan dibuat untuk melindungi keselamatan pemain dari keadaan yang membahayakan.

Adanya peraturan memberikan patokan yang jelas tentang bagaimana cara mencapai kemenangan, apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan dalam permainan. Supaya permainan berjalan dengan baik, maka peraturan permainan harus dipegang dengan teguh.

Peraturan-peraturan permainan sepakbola terdapat dalam law of the game FIFA. Namun pada law of the game FIFA belum ada peraturan yang mengkhususkan untuk peraturan permainan usia dini. Salah satu kompetisi terbesar yang di dalamnya memuat peraturan-peraturan permainan adalah kompetisi yang diadakan oleh Danone. Danone Nations Cup adalah festival sepak bola tahunan yang diselenggarakan oleh DANONE (Perusahaan consum goods yang berpusat di Perancis) untuk anak-anak berusia 10-12 tahun, yang mempertandingkan tim sepakbola anak terbaik dari 40 negara yang berpartisipasi.

Namun, seperti yang diketahui, bahwa saat ini masih banyak kesalahan yang terjadi dalam permainan sepakbola dikarenakan kurangnya pengetahuan baik dari kalangan pemain, wasit, dan juga penonton tentang peraturan-peraturan dalam permainan sepakbola. Untuk membuat permainan sepakbola berjalan dengan baik dalam semangat *fair play*, dibutuhkan

pengetahuan yang cukup mengenai peraturan permainan yang menjadi landasan dari permainan sepakbola. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis bermaksud mengembangkan media berupa buku saku mengenai peraturan permainan sepakbola untuk anak di bawah usia 12 tahun. Buku saku ini memuat penjelasan-penjelasan seputar peraturan permainan sepakbola, sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan bagi semua kalangan untuk memahami tentang peraturan dalam sepakbola.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Manfaat atau kegunaan adanya peraturan permainan belum dianggap berarti oleh beberapa kalangan sepakbola.
2. Banyak yang belum mengetahui tentang peraturan permainan sepakbola.
3. Belum ada buku saku mengenai peraturan permainan sepakbola yang menjelaskan secara detail.

C. Pembatasan Masalah

Ruang lingkup kajian dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku saku mengenai peraturan permainan dalam sepakbola secara detail untuk anak di bawah usia 12 tahun. Buku saku ini dirancang dengan memfokuskan penjelasan mengenai peraturan permainan yang terdapat pada permainan sepakbola secara lebih detail yang terjadi dalam permainan sepakbola. Hasil pembuatan buku saku peraturan permainan

sepakbola selanjutnya di uji coba kelayakannya sebagai media pembantu bagi pemain usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aspek tampilan pada media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?
2. Bagaimana aspek isi pada media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?
3. Bagaimana aspek pembelajaran pada media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?
4. Bagaimana aspek keseluruhan pada media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengembangkan media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola untuk pemain sepakbola U-12 tahun yang layak dan baik.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil produk merupakan buku saku yang memuat penjelasan-penjelasan seputar peraturan permainan sepakbola untuk anak di bawah usia 12 tahun.

2. Buku saku peraturan permainan memuat tampilan isi dalam sebuah peraturan permainan berupa *pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan, tendangan bebas, tendangan penalti, lemparan ke dalam, tendangan gawang, dan tendangan sudut, dan lain-lain.*

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain adalah:

1. Bagi Pemain Sepakbola

Sebagai panduan dan alat bantu, sehingga dapat mempermudah pemahaman untuk pemain dan semua yang terlibat dalam permainan mengerti dengan peraturan dalam sepakbola, selain itu juga untuk memberikan kenyamanan dalam penggunaannya dalam proses mempelajari peraturan-peraturan yang ada dalam permainan sepakbola.

2. Bagi Masyarakat Umum

Mempermudah pembelajaran mengenai peraturan-peraturan dalam permainan sepakbola, sehingga dapat mengetahui dan menyikapi dengan bijak pada setiap adanya kesalahan dalam permainan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut (Suryobroto, 2004) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran, demikian juga tidak berfungsi secara independen terpisah dari evaluasi, manajemen, dan pemakaian. Pada dasarnya domain pengembangan dapat dideskripsikan oleh; (1) pesan yang dikendalikan oleh isi, (2) strategi pembelajaran yang dikendalikan oleh teori, (3) manifestasi teknologi secara fisik perangkat keras, perangkat lunak, dan materi pembelajaran. Sedangkan menurut (Putra, 2011) pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan produk, dan jasa yang ditingkatkan secara substansial. Pengembangan diarahkan atau ditekankan pada produk tertentu, sebagian besar eksperimen atau studi untuk mengoptimalkan produk.

Berdasarkan kesimpulan para ahli diatas dapat disimpulkan pengembangan adalah proses penerjemahan desain kedalam bentuk fisiknya dengan menerapkan teknologi baik cetak, audio, atau visual,

dalam rangka untuk memproduksi bahan baru atau mengoptimalkan produk dalam pembelajaran.

2. Buku Saku

a. Hakikat Buku Saku

Dalam Kamus *Oxford*, buku diartikan sebagai *number of sheet of paper, either printed or blank, fastened together in a cover*, yaitu sejumlah lembaran kertas, baik cetakan maupun kosong, yang dijilid dan diberi kulit (Andi, 2015). Hal serupa juga ditemukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang mendefinisikan buku sebagai lembar kertas yang berjilid, dan berisi keterangan (Andi, 2015). Sedangkan menurut (KBBI, 2016) buku saku merupakan buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku yang berisi poin penting dan mudah dibawa ke mana-mana.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku saku adalah buku yang berukuran kecil dengan sejumlah lembaran kertas yang dijilid berisi poin-poin penting dari sebuah materi yang ada dalam kurikulum dan mudah dibawa kemana-mana.

b. Fungsi, Tujuan, dan Kegunaan Buku Saku

Penyusunan buku saku memiliki arti penting bagi kegiatan pembelajaran, arti penting ini bila dijabarkan lebih luas meliputi fungsi, tujuan, dan kegunaan buku saku bagi kegiatan pembelajaran baik untuk mahasiswa maupun masyarakat umum. Penyusunan buku saku ini merupakan adaptasi dari modul, sedangkan fungsi, tujuan,

dan kegunaan buku saku menurut (Andi, 2015) adalah sebagai berikut:

1) Fungsi

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar yang memiliki fungsi sebagai bahan ajar mandiri, pengganti fungsi pendidik, sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa/pembaca secara umum.

2) Tujuan

Tujuan penyusunan atau pembuatan antara lain; agar pembaca dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik, agar peran pendidik tidak terlalu dominan dalam kegiatan pembelajaran, melatih kejujuran mahasiswa/pembaca, mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar mahasiswa/pembaca secara umum.

3) Kegunaan

Kegunaan dalam proses pembelajaran antara lain sebagai penyedia informasi dasar, sebagai bahan instruksi atau petunjuk bagi pembaca, serta sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif.

c. Karakteristik Buku Saku

Setiap ragam bentuk bahan ajar, pada umumnya memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakannya dengan bahan ajar lain. Menurut Vembriarto (1985: 36) yang dikutip oleh (Andi, 2015), terdapat lima dari karakteristik buku saku, yaitu:

- 1) Merupakan unit (paket) pengajaran terkecil dan lengkap.
- 2) Memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis.
- 3) Memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit.
- 4) Memungkinkan pembaca belajar sendiri (independent), karena memuat bahan yang bersifat self-instructional.
- 5) Realisasi pengakuan perbedaan individual, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual.

Selain karakteristik tersebut, untuk membuat buku saku yang baik maka harus mengenali unsurnya. Menurut (Andi, 2015) paling tidak harus berisikan tujuh unsur, yakni judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dan evaluasi. Modul dapat disusun dalam struktur sebagai berikut:

- 1) Judul

Bagian ini tentang nama dari suatu topik tertentu.

- 2) Petunjuk umum

Bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pembelajaran, meliputi: kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian, referensi, strategi pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran.

3) Materi

Bagian ini berisi penjelasan tentang materi yang dipelajari.

d. Kelebihan Buku Saku

Buku saku merupakan sumber belajar yang masuk dalam kategori media cetak. Buku saku sebagai media cetak mempunyai sifat khusus yang membuatnya unggul diantara sumber belajar yang lain. Beberapa keunggulan media cetak buku saku menurut (Astuti & Trisnawati, 2013) adalah:

- 1) Dapat secara aktif membantu proses belajar mandiri. Banyak sarana pendidikan lain yang membutuhkan dari bahan atau alat bantu pendidikan lain. Pembaca dapat menggunakan pada waktu, tempat dan kesempatan yang mereka miliki, dapat dibaca berulang-ulang jika diperlukan.
- 2) Lebih mudah dibawa dan diproduksi.
- 3) Dapat meliputi bidang pengetahuan yang lebih luas dan dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.
- 4) Meningkatkan pemahaman dan penalaran

Sedangkan menurut (Azhar, 2008) beberapa kelebihan dari media cetak buku saku adalah:

- 1) Mahasiswa/pembaca dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 2) Dapat mengulangi materi dalam media cetakan dan pembaca akan mengikuti urutan pikiran secara logis.

- 3) Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal, dan visual.

3. Hakikat Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing-masing regu berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan (Sucipto, 2000) Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya yang terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh selain tangan, kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakannya (Edihansyah, 2011).

Menurut Josep Luxbacher (2001:5), umumnya setiap permainan sepakbola dilaksanakan dalam waktu 2 x 45 menit dengan panjang lapangan 110 meter dan lebar 70 meter. Sedangkan menurut Agus Salim (2008: 10), sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan yang dimainkan dua tim dengan jumlah

masing-masing tim 11 orang dan salah satu penjaga gawang, dimainkan diatas lapangan dengan panjang lapangan 110 meter dan lebar 70 meter dan waktu permainan 2 x 45 menit. Dengan tujuan memasukan bola kegawang lawan sebanyak-banyaknya dengan ketentuan yang sudah ditetapkan.

Sepakbola Usia Dini merupakan tingkat awal untuk memulai belajar tentang sepakbola, sepakbola usia dini adalah suatu wadah atau tempat yang mempunyai peranan penting dalam membimbing, membina, mengarahkan perkembangan dan pendayagunaan potensi tertentu yang dimiliki siswa dalam hal ini khususnya potensi bermain sepak bola.

4. Peraturan Permainan dalam Sepakbola

Peraturan permainan ada supaya permainan dapat berjalan dengan baik dan terlaksana dengan adil. Jika suatu permainan tanpa peraturan, maka akan terjadi banyak kesulitan dalam permainan itu. Misalnya dalam sepak bola, jika tidak ada peraturan yang mengharuskan satu tim hanya berjumlah sebelas orang, maka tim tersebut bisa disebut keduabelasan, ketigabelasan dan seterusnya karena jumlah pemain bukan sebelas orang. Bisa jadi suatu kesebelasan berhadapan dengan kelimabelasan; hal ini tentu tidak adil bagi tim yang lebih sedikit jumlah pemainnya. Contoh lain, suatu tim dalam posisi kalah tentu tidak mau waktu bertandingnya habis. Karena itu jika tidak ada peraturan yang mengatur lama waktu bertanding, maka tim yang kalah tentu tidak akan mau berhenti bertanding sebelum timnya menang atau minimal seri. Banyak permasalahan lain

yang timbul tanpa adanya peraturan, karena itu perlu sekali adanya seperangkat peraturan yang jelas untuk menjadi pedoman penyelenggara permainan, wasit, peserta permainan dan bahkan penonton.

Kedua, peraturan ada untuk melindungi pemain. Hal ini terutama bagi cabang-cabang olahraga yang ada kontak fisik. Dalam olahraga semacam ini mau tidak mau akan terjadi agresivitas. Agresivitas dalam pengertian olahraga, merupakan sebuah usaha kekerasan fisik dengan tujuan mengurangi kemampuan dan kondisi fisik lawan. Untuk mencegah agresivitas yang berlebihan, setiap atlet harus mengingat bahwa bertanding tidak sama dengan berperang. Dalam berperang tujuan utama adalah menghancurkan musuh. Dalam bertanding sekalipun ada usaha mengalahkan musuh tetapi tetap harus ada penghormatan kepada lawan tanding. Lagipula peraturan permainan akan melindungi atlet dari tindakan yang berlebihan dan mencelakakan.

Dengan demikian peraturan olahraga akan menciptakan beberapa hal yang bermanfaat dalam sebuah kompetisi, yaitu melatih tanggung jawab, pengendalian diri, daya tahan, menjalin hubungan dan lain-lain. Tetapi jika tidak proporsional, maka semangat kompetisi akan berbahaya, yaitu kesombongan, keinginan tetap muda dan kuat, pengidolaan berlebihan, keserakahan, eksploitasi serta kekerasan.

Adanya peraturan memberikan patokan sejelas jelasnya tentang bagaimana cara mencapai kemenangan, apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan selama permainan. Supaya permainan berjalan

dengan baik, maka peraturan harus dipegang dengan teguh. Untuk pengadaan perangkat peraturan yang diperlukan, maka badan-badan olahraga internasional dan nasional mempunyai wewenang untuk membuatnya. Tugas lanjut bagi institusi-institusi ini adalah terus menyempurnakan peraturan-peraturan yang ada dan mengawasi pelaksanaan peraturan-peraturan tersebut. Dengan demikian, FIFA akan menjadi badan yang paling bertanggung jawab untuk peraturan permainan sepak bola secara internasional dan PSSI untuk di Indonesia. Termasuk olahraga-olahraga lainnya, masing-masing mempunyai badan internasional atau nasional yang terkait untuk mengadakan peraturannya.

Peraturan adalah patokan yang dibuat untuk membatasi tingkah laku seseorang dalam suatu lingkup atau organisasi team tertentu yang jika melanggar dikenakan hukuman sangsi. Peraturan juga merupakan salah satu bentuk keputusan yang harus ditaati dan dilaksanakan, ketentuan untuk dijadikan pedoman yang merupakan hasil dari keputusan yang telah disepakati dalam suatu organisasi atau team yang bersifat mengikat, membatasi dan mengatur dan harus diaati serta harus dilakukan untuk menghindari sangsi dengan tujuan menciptakan ketertiban, keteraturan, dan kenyamanan.

Dalam permainan sepakbola, ada peraturan yang sudah menjadi acuan bersama yang telah dikeluarkan oleh FIFA sebagai konfederasi terbesar sepakbola Internasional. Terkait peraturan sepakbola, ada lima kategori yang mengatur tentang permainan meliputi peraturan untuk

pemain, peraturan terkait Fasilitas Permainan, Waktu permainan, dan pengatur permainan. Istilah dalam permainan sepakbola meliputi : *KickOff, Handball, Penalti, ExtraTime, Akumulasi, Home Away dan lain sebagainya*

Untuk tercapainya pemahaman peraturan tersebut maka perlu pembinaan secara back to basic. Artinya, pembinaan perlu dilakukan dari dasar secara baik dan benar yang diterapkan secara bertahap, dan berkesinambungan sehingga tujuan yang jelas akan dicapai pada tiap jenjang mulai dari SSB, remaja, junior sampai pada prestasi yang tertinggi pada usia senior. Karena lemahnya pembinaan dasar akan mengakibatkan dampak yang sangat merugikan terhadap pembinaan selanjutnya.

B. Penelitian yang Relevan

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Angga Tri Murtiyono tentang “Pengembangan Buku Saku Permainan Sepakbola pada Siswa di SD Negeri II Temanggung Kabupaten Temanggung Jawa Tengah” (Angga Murtiyono, 2016).

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa buku saku permainan sepakbola yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar oleh siswa khususnya di SD N II Temanggung I. Kualitas produk menurut ahli materi tahap II ”Sangat Baik” dengan rerata skor 5 menurut ahli media tahap III ”Sangat Baik” dengan rerata skor 4,33. Sedangkan penilaian siswa uji coba produk kelompok besar adalah ”Sangat Baik” rerata skor sebagai berikut: aspek tampilan memiliki rerata skor 4,215 termasuk dalam

kriteria “Sangat Baik”, aspek isi/materi memiliki rerata skor 4,224 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, aspek pembelajaran memiliki rerata skor 4,223 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, dan aspek keterbacaan memiliki rerata skor 4,233 termasuk dalam kriteria ”Sangat Baik”. Rerata skor secara keseluruhan sebesar 4,448 termasuk dalam kriteria ”Sangat Baik”.

C. Kerangka Berpikir

Buku saku merupakan sumber belajar yang masuk dalam kategori media cetak. Fungsi pengembangan buku saku salah satunya adalah sebagai penyedia informasi dasar, sebagai bahan instruksi atau petunjuk bagi pembaca, serta sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif.

Pengetahuan dan pemahaman mengenai peraturan permainan yang baik dan benar sangat diperlukan dalam permainan sepakbola, baik sebagai pemain, pelatih, wasit, maupun penonton. Dengan pengetahuan dan pemahaman yang baik, seorang pemain dapat mengurangi pelanggaran-pelanggaran yang mungkin dapat terjadi dalam permainan.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa buku saku yang berisikan materi penjelasan-penjelasan seputar peraturan permainan sepakbola. Dengan adanya buku saku ini pembaca dari semua kalangan diharapkan dengan mudah memahami seluk beluk peraturan permainan sepakbola secara lebih detail. Buku saku ini di tujukan untuk pemain tingkat pembinaan, pelatih, dan penikmat sepakbola.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Seberapa besar skor aspek tampilan media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?
2. Seberapa besar skor aspek isi/materi media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?
3. Seberapa besar skor aspek pembelajaran media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?
4. Seberapa besar skor aspek keseluruhan media buku saku peraturan permainan dalam sepakbola bagi pemain sepakbola U-12 Tahun?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis/Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut (Sugiyono, 2014), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran dan pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan media berupa buku saku yang memuat tentang materi penjelasan peraturan-peraturan dalam permainan sepakbola. Buku saku ini di tujukan untuk pemain tingkat pembinaan, pelatih, dan penikmat sepakbola.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-September 2020 di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan SSB MATRA (Maguwoharjo Putra).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2014) “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan buku saku peraturan permainan dalam permainan sepakbola. Pengembangan buku saku dalam permainan sepakbola dilakukan dalam rangka untuk memproduksi bahan baru berupa buku saku mengenai penjelasan detail peraturan permainan permainan sepakbola yang memuat tampilan isi dalam peraturan sebuah permainan berupa *pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan, tendangan bebas, tendangan penalti, lemparan ke dalam, tendangan gawang, dan tendangan sudut, dan lain-lain..* Produk buku saku peraturan dalam permainan sepakbola adalah buku yang berukuran kecil dengan sejumlah lembaran kertas yang dijilid berisi poin-poin penting tentang materi peraturan permainan sepakbola yang mudah dibawa kemana-mana.

D. Prosedur Pengembangan

Deskripsi tentang prosedur penelitian menurut (Sugiyono, 2014) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan, yaitu *expert appraisal* untuk menilai kelayakan rancangan produk oleh ahli dalam bidangnya, dan *developmental testing* untuk uji coba rancangan produk pada sasaran subyek yang sesungguhnya.

Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2009: 408) adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) mendesain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk (10) produksi masal.

Langkah-langkah dalam penelitian ini mengacu pada langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan dengan keterbatasan peneliti, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Mengidentifikasi potensi dan masalah

Melakukan observasi di permainan sepakbola antar SSB KU-12 Tahun di Sleman tentang pasal-pasal dan prosedur peraturan dalam permainan sepakbola Indonesia. Permasalahan yang dihadapi adalah, masih ditemukan kesalahan yang terjadi pada permainan yang belum sesuai dengan Laws of The Game FIFA. Seharusnya hal semacam ini bisa mulai dibentuk sejak usia dini dengan diadakannya Buku Peraturan Permainan usia dini.

2. Mengumpulkan informasi

Menganalisis, mencari referensi terkait materi peraturan permainan sepakbola yang akan disusun dalam buku saku, serta mencari referensi terkait buku saku pembelajaran.

3. Mendesain dan membuat produk awal

Dalam tahap ini peneliti melakukan perencanaan desain buku saku dan membuat produk awal buku saku peraturan permainan sepakbola.

4. Validasi produk awal

Hasil dari perencanaan desain dan pembuatan produk awal tersebut selanjutnya dinilai (divalidasi) ke ahli materi dan ahli media.

5. Revisi produk awal

Berdasarkan validasi ahli, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi desain tersebut. Hasil revisi desain selanjutnya digunakan dalam uji coba produk.

6. Uji coba produk kelompok kecil

Uji coba produk ini untuk memperoleh masukan atau koreksi terhadap produk yang telah dihasilkan berupa buku saku peraturan permainan sepakbola. Tahap uji coba melibatkan 10 orang (pelatih dan wasit usia dini) yang pemilihannya dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan dosen.

7. Revisi produk

Berdasarkan tahap uji coba produk, data hasil penilaian selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi produk tersebut.

8. Uji coba kelompok besar

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan ataupun koreksi tentang produk. Tahap ini melibatkan 25 Siswa SSB MATRA

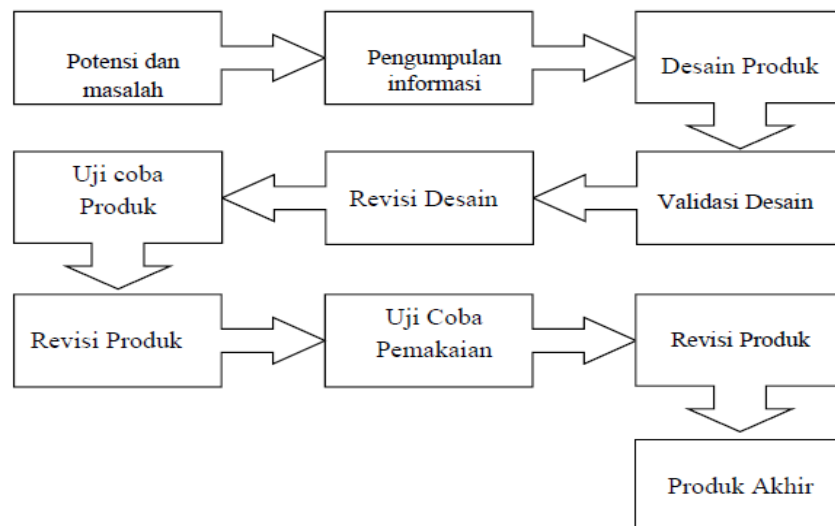
(Maguwoharjo Putra) U-12 Tahun yang pemilihannya dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan dosen.

9. Revisi produk

Berdasarkan uji coba produk data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam menghasilkan produk akhir.

10. Hasil produk akhir

Setelah semua langkah dilakukan dan sudah tidak ada revisi lagi maka produk akhir yang dihasilkan adalah buku saku peraturan permainan sepakbola yang diperuntukkan bagi mahasiswa dan semua kalangan penikmat sepakbola. Untuk lebih jelasnya berikut disajikan bagan prosedur atau langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dan merupakan penerapan dari langkah-langkah penelitian pengembangan Sugiyono.



Gambar 1. Bagan prosedur pengembangan buku saku peraturan permainan sepakbola.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisioner. Instrumen berupa kuisioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas buku saku peraturan permainan sepakbola yang dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan pemain sepakbola usia dini sehubungan dengan kritik, saran dan masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk.

F. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk buku saku yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan buku saku yang merupakan produk dari penelitian dan pengembangan ini. Uji coba yang dilakukan akan menguji kualitas dari buku saku.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksud untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba produk yang dibuat di konsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Dari hasil konsultasi ahli materi dan ahli media, mendapatkan revisi produk, langkah berikutnya uji coba kepada mahasiswa yang dilakukan dua tahap, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar, dimaksudkan untuk memperbaiki produk sehingga pada saat digunakakan adalah produk yang benar-benar valid.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang pemilihannya dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Tahap pertama adalah tahap uji coba produk kelompok kecil dengan jumlah subjek 10 mahasiswa yang berkarir sebagai wasit dan pelatih usia dini, tahap kedua adalah uji coba pemakaian kelompok besar dengan subjek penelitian 25 Siswa SSB.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif yang akan diubah menjadi data kuantitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas materi, dan kualitas produk buku saku.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisioner tertutup yang berisikan pernyataan. Instrumen berupa kuisioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 tahun yang dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa sehubungan dengan kritik, saran dan masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk.

5. Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Dengan menghitung jumlah rata-rata dari masing-masing aspek (tampilan,

materi, pembelajaran, keterbacaan). Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup baik, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Tabel 1. Kriteria penilaian.

Keterangan:

Rerata skor ideal (X_i) : $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal : $1/6$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Nawan Primasoni S.Pd.Kor., M.Or. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena beliau memiliki kompetensi dalam bidang sepakbola. Beliau adalah dosen FIK UNY yang mengampu mata kuliah perwasitan sepakbola.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal berupa buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 tahun beserta lembar evaluasi berupa kuisioner melalui google form kepada ahli materi. Ahli materi menilai dan memberikan saran perbaikan baik secara tertulis. Evaluasi yang diberikan ahli materi meliputi kualitas buku saku yang dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran, aspek isi, dan aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas materi pembelajaran dan isi dengan menggunakan skala lima yaitu 1 sampai 5 (dapat dilihat di lampiran). Sedangkan aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi berupa komentar dan saran perbaikan.

a. Tahap I

Pada tahap I kuisioner dan produk awal buku saku pembelajaran peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun diberikan pada tanggal 25 Mei 2020. Hasil validasi dari ahli materi tahap I bahwa kualitas produk buku saku peraturan

permainan sepakbola U-12 dilihat dari kualitas materi pembelajaran dinyatakan “cukup baik” dengan rerata skor 2.72 dan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah revisi selesai kemudian produk divalidasi ke ahli materi tahap II.

Hasil validasi dari ahli materi tahap I bahwa kualitas produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola dilihat dari kualitas aspek isi dinyatakan “Cukup baik” dengan rerata skor 2.9 dan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah revisi selesai kemudian produk divalidasi ke ahli materi tahap II.

b. Tahap II

Pada tahap II kuisioner dan produk awal buku saku pembelajaran peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun diberikan pada tanggal 9 Juli 2020. Hasil validasi dari ahli materi tahap II bahwa kualitas produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola dilihat dari kualitas materi pembelajaran dinyatakan “sangat baik” dengan rerata skor 4.29 dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi dari ahli materi tahap II bahwa kualitas produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola dilihat dari kualitas aspek isi dinyatakan “baik” dengan rerata skor 4.1 dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

2. Data Validasi Ahli Media

Ahli Media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Faidillah Kurniawan S.Pd.Kor., M.Or. Alasan pengembang memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi dan pengalaman beliau dalam bidang media pembelajaran.

Data dari ahli media diperoleh dengan memberikan kuisioner yang berisi penilaian aspek tampilan. Pemberian kuisioner bersamaan dengan menyerahkan produk awal buku saku pembelajaran peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola yang sedang dikembangkan. Selanjutnya ahli media menilai dan memberikan saran untuk perbaikan buku saku pembelajaran permainan sepakbola yang sedang dikembangkan tersebut. Evaluasi dari ahli media dilakukan melalui dua tahap, berikut ini deskripsi data dari ahli media.

a. Tahap I

Pada tahap I kuisioner dan produk awal buku saku pembelajaran peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun diberikan pada tanggal 4 Juni 2020.

Hasil validasi dari ahli media tahap I bahwa kualitas produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun dilihat dari kualitas tampilan dinyatakan “cukup baik” dengan rerata skor 3.33 dan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah revisi selesai kemudian produk divalidasi ke ahli media tahap II.

b. Tahap II

Pada tahap II kuisioner dan produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun diberikan pada tanggal 10 Juli 2020.

Hasil validasi dari ahli media tahap II bahwa kualitas produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun dilihat dari kualitas tampilan dinyatakan “sangat baik” dengan rerata skor 4.47 dan sudah dapat digunakan untuk anak SD.

3. Data Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Pengumpulan data pada uji coba produk kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Kuisioner digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap buku saku permainan sepakbola. Data kuisioner berupa penilaian pada aspek tampilan, isi dan pembelajaran

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Dari data yang diperoleh, indikator dari aspek tampilan termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Secara keseluruhan rerata skor aspek tampilan sebesar 4.25 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Indikator dari aspek isi/materi termasuk kategori sangat baik. Secara keseluruhan rerata skor aspek isi/materi sebesar 4.35 yang dikonversikan pada tabel skala 5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”

Indikator dari aspek pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan rerata skor aspek pembelajaran sebesar 4.38 yang dikonversikan pada tabel skala 5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4. Data Validasi Uji Coba kelompok Besar

Pengumpulan data uji coba pemakaian kelompok besar ini dilakukan setelah selesai dalam uji coba produk kelompok kecil. Pengambilan data ini juga menggunakan instrument berupa kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 tahun yang sedang dikembangkan. Responden dalam uji coba pemakaian terdiri dari 25 siswa SSB MATRA (Maguwoharjo Putra) U-12 tahun.

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Dari hasil penelitian, diperoleh indikator dari aspek tampilan termasuk kategori baik dan sangat baik. Rerata skor secara keseluruhan aspek tampilan sebesar 4.02 apabila dikonversikan pada tabel skala 5 termasuk dalam kategori “Baik”.

Indikator dari aspek isi/materi termasuk kategori baik dan sangat baik. Rerata skor secara keseluruhan aspek isi/materi sebesar 4.13 apabila dikonversikan pada tabel skala 5 termasuk dalam kategori “Baik”.

Indikator dari aspek pembelajaran termasuk kategori baik dan sangat baik. Rerata skor secara keseluruhan aspek pembelajaran sebesar 4.23 apabila dikonversikan pada tabel skala 5 termasuk dalam kategori “Baik.”

5. Analisis Data

a. Analisis Data Ahli Materi

Data yang diperoleh dari ahli materi Nawan Primasoni S.Pd.Kor., M.Or dianalisis dan dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola. Data dari validasi ahli materi terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi pembelajaran dan aspek isi,materi. Aspek materi pembelajaran terdiri dari tujuh indikator dan aspek isi/materi terdiri dari sepuluh indikator.

Berdasarkan hasil analisis pada penilaian tahap I dari ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi masuk dalam kategori

“cukup baik” rerata skor 2,8 dengan presentase 0% “sangat baik”, 5,9% “baik”, 76,47% “cukup baik”, 11,76% “kurang baik”, 5,9% “sangat kurang”. Sedangkan pada penilaian tahap II dari ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi masuk dalam kategori “baik” rerata skor 4.2 dengan presentase 17,65% “sangat baik” dan 82,35% “baik”.

b. Analisis Data Ahli Media

Data yang diperoleh dari validasi ahli media Faidillah Kurniawan S.Pd.Kor., M.Or dianalisis dan dijadikan dasar untuk revisi produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola. Data dari validasi ahli media terdiri dari aspek tampilan yang terdiri dari 15 indikator.

Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian tahap I dari ahli media pada aspek tampilan masuk dalam kategori “cukup” rerata skor 3,33 dengan presentase 6,67% kriteria “sangat baik”, 20% kriteria “baik” dan 73,33% kriteria “cukup baik”. Tahap 2 penilaian aspek tampilan kategori “sangat baik” rerata skor 4,47 dengan presentase 46,67% “sangat baik”, dan 53,33% kategori “baik”.

c. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data yang diperoleh dari hasil uji coba produk ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola karena pada dasarnya produk yang dikembangkan nantinya akan digunakan oleh siswa. Responden dalam uji coba produk adalah 10 mahasiswa (4

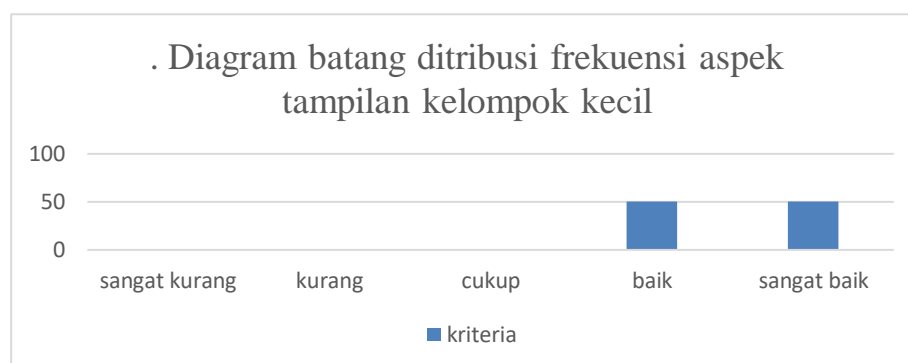
wasit dan 6 pelatih usia dini).

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Hasil penilaian siswa terhadap aspek tampilan yang terdiri dari 15 indikator masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.25.

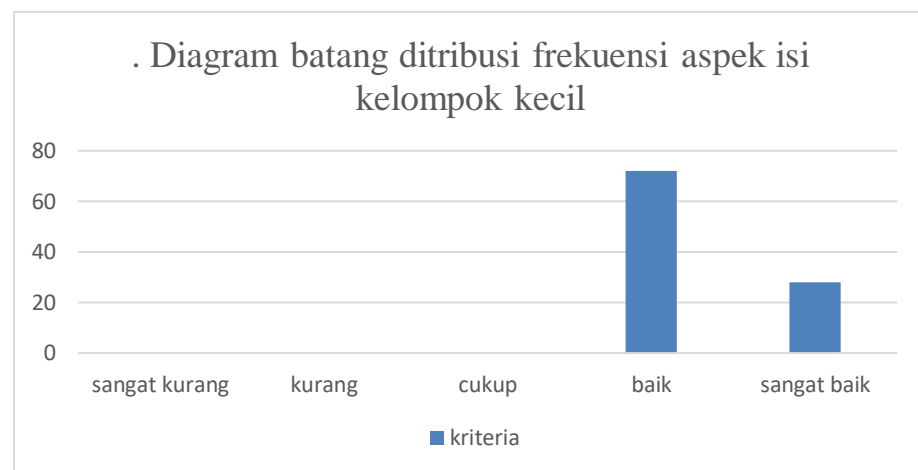
Penilaian aspek tampilan yang diperoleh dari uji coba produk 50% kriteria “sangat baik” dan 50% kriteria baik.



Gambar 2. Diagram batang distribusi frekuensi aspek tampilan kelompok kecil.

Penilaian siswa terhadap aspek isi/materi buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola memiliki kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.35. Penilaian aspek ini mencakup 10 indikator pernyataan.

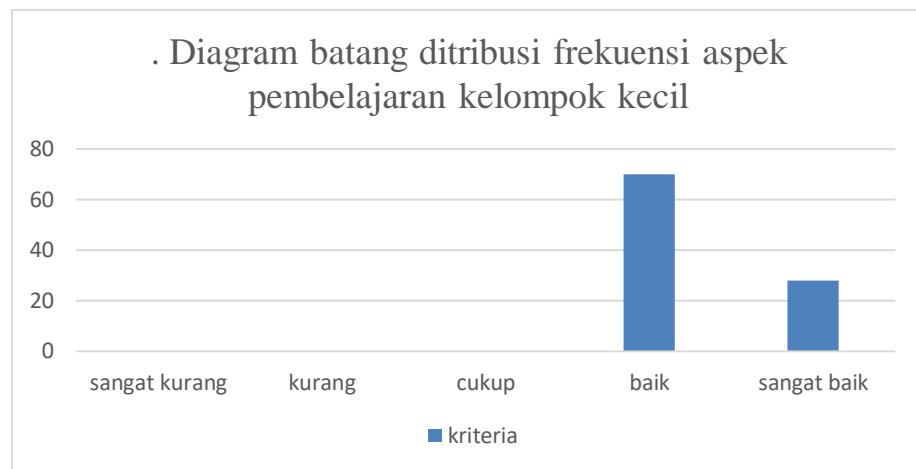
Penilaian aspek isi/materi buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola yang diperoleh dari uji coba produk 50% kriteria “sangat baik” dan 50% kriteria “baik”.



Gambar 3. Diagram batang distribusi frekuensi aspek isi kelompok kecil

Penilaian siswa terhadap aspek pembelajaran buku saku permainan bola besar sepakbola memiliki kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.38. Penilaian pembelajaran ini mencakup 7 indikator pernyataan.

Penilaian aspek pembelajaran buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola yang diperoleh dari uji coba produk 70% kriteria “sangat baik” dan 30% kriteria “baik”.

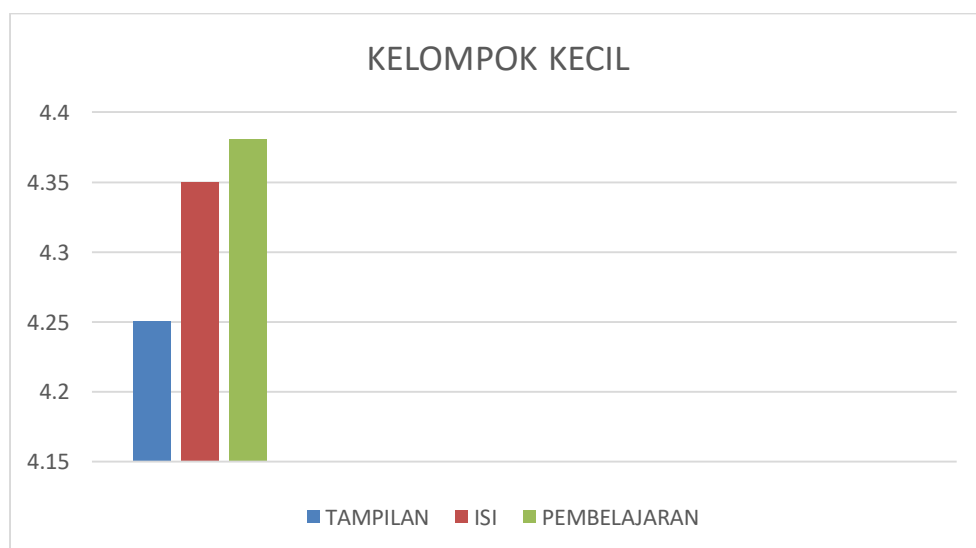


Gambar 4. Diagram batang ditribusi frekuensi aspek pembelajaran kelompok kecil

Berikut adalah kualitas buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola pada uji coba kelompok kecil, serta digambarkan dalam diagram batang.

Aspek Penilaian	Rerata	Interval	Kriteria
Aspek Tampilan	4,25	$X > 4,21$	Sangat baik
Aspek isi/materi	4,35	$X > 4,21$	Sangat baik
Aspek Pembelajaran	4,38	$X > 4,21$	Sangat Baik
Rerata Keseluruhan	4.33	$X > 4,21$	Sangat Baik

Tabel 2. Kualitas buku saku kelompok kecil



Gambar 5 . Diagram batang penilaian uji coba kelompok kecil

d. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

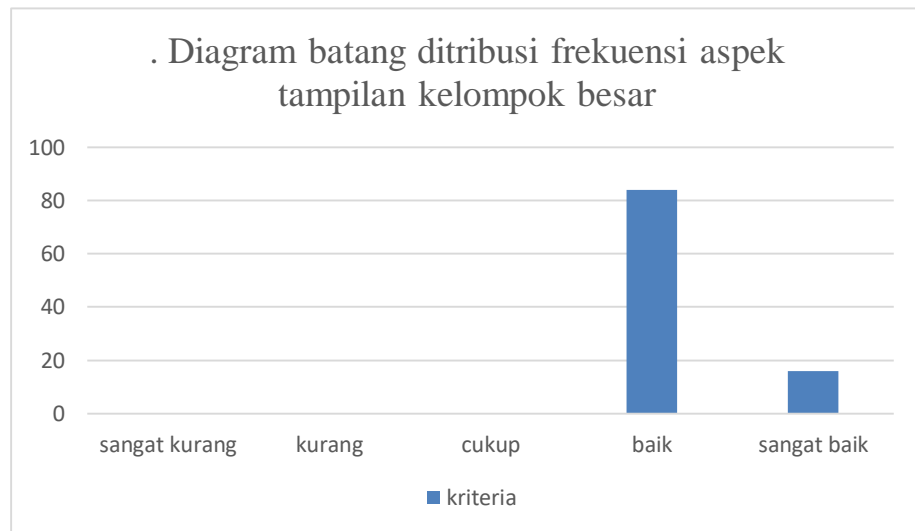
Uji coba pemakaian hampir sama dengan uji coba produk, hanya yang membedakan adalah jumlah respondennya. Uji coba ini diberikan kepada 25 siswa SSB MATRA (Maguwoharjo Putra).

Penilaian siswa terhadap aspek tampilan buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola adalah “Baik” dengan rerata skor 4.02. Penilaian aspek ini mencakup 15 indikator pernyataan.

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

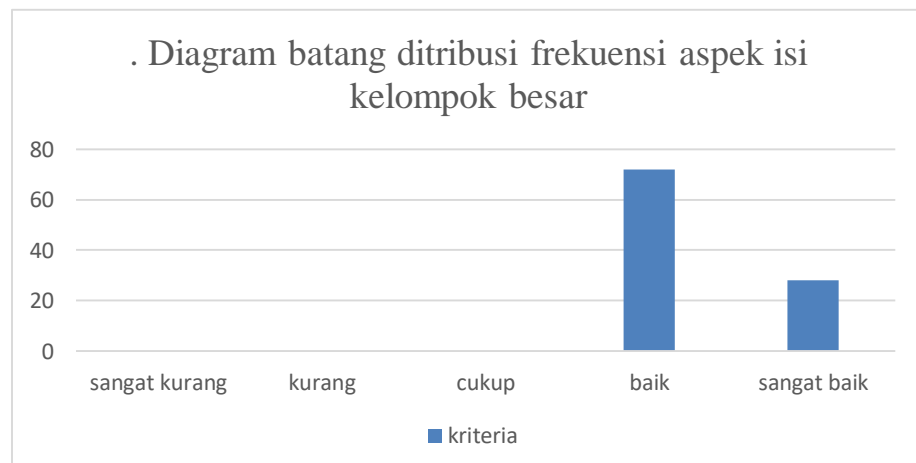
Penilaian aspek tampilan yang diperoleh dari uji coba pemakaian 16% kriteria “sangat baik”, 84% kriteria “baik”.



Gambar 6. Diagram batang distribusi frekuensi aspek tampilan kelompok besar.

Penilaian siswa terhadap aspek isi/materi buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola memiliki kategori “cukup baik” dengan rerata skor 4.13. Penilaian aspek ini mencakup 10 indikator pernyataan.

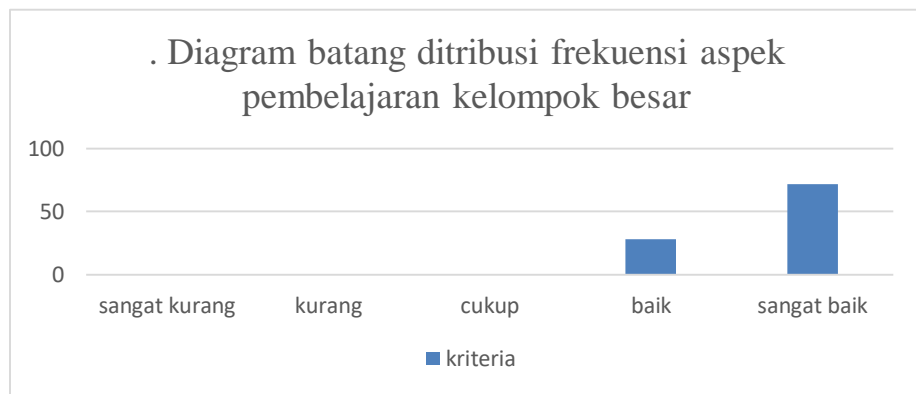
Penilaian aspek isi/materi buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola yang diperoleh dari uji coba produk 28% kriteria “sangat baik” dan 72% kriteria “baik” .



Gambar 7. Diagram batang distribusi frekuensi aspek isi kelompok besar.

Penilaian siswa terhadap aspek pembelajaran buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola memiliki kategori “cukup baik” dengan rerata skor 4.23. Penilaian pembelajaran ini mencakup 7 indikator pernyataan.

Penilaian aspek pembelajaran buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola yang diperoleh dari uji coba produk 72% kriteria “sangat baik” dan 28% kriteria “baik”.

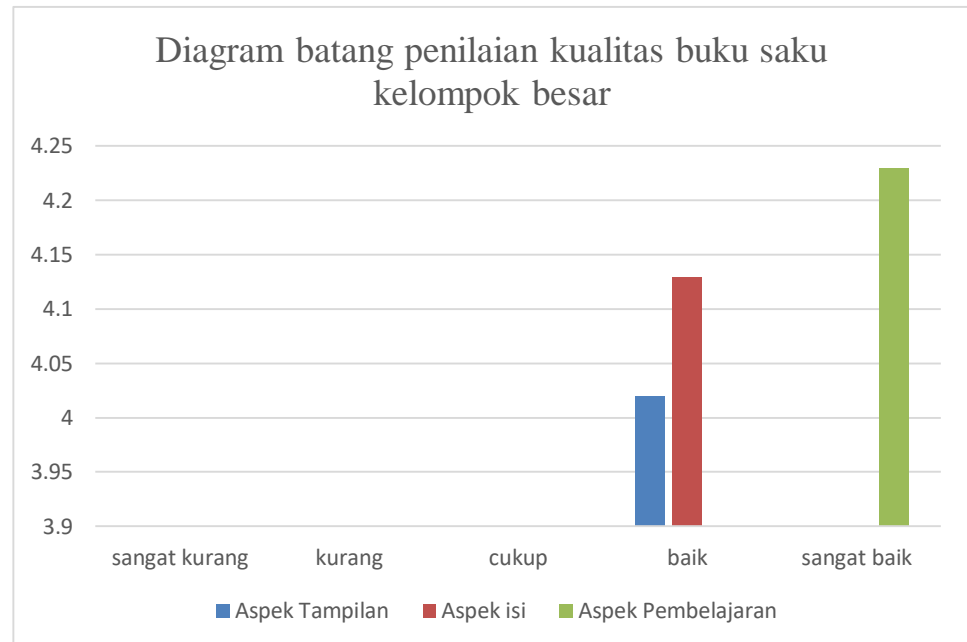


Gambar 8. Diagram batang distribusi frekuensi aspek pembelajaran kelompok besar.

Berikut adalah kualitas buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola pada uji coba kelompok besar

Aspek Penilaian	Rerata	Interval	Kriteria
Aspek Tampilan	4.02	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
Aspek isi/materi	4.13	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
Aspek Pembelajaran	4.23	$3,40 < X \leq 4,21$	Sangat baik
Rerata Keseluruhan	4.13	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik

Tabel 3. Penilaian kualitas buku saku kelompok besar



Gambar 9. Diagram batang penilaian kualitas buku saku kelompok besar

e. Kualitas produk

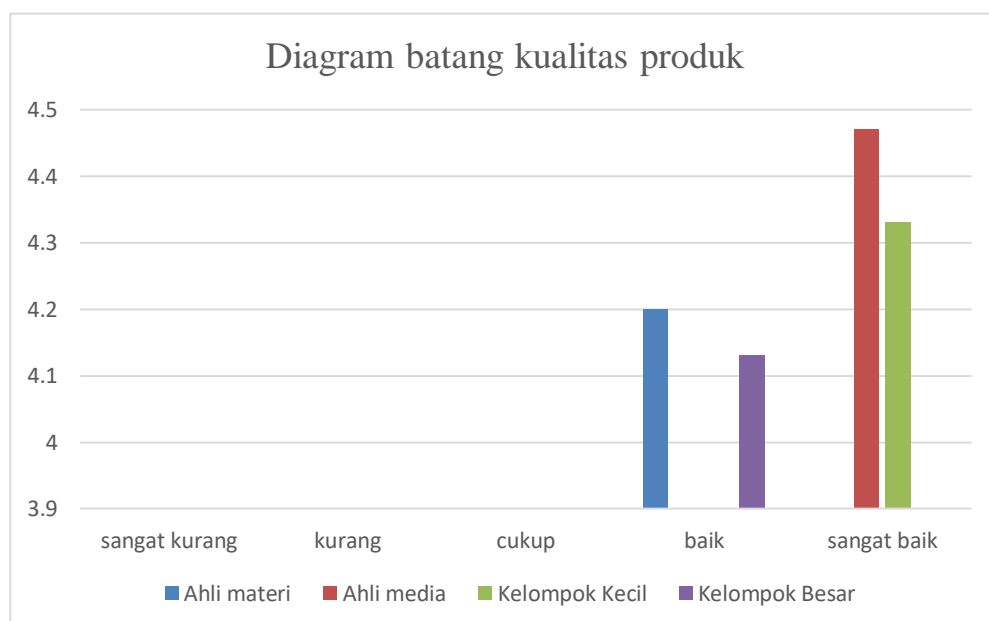
Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi tahap II, ahli media tahap II, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut tabel dan gambar diagram batang penilaian produk buku saku sepakbola.

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Evaluasi	Rerata skor	Interval	kriteria
Ahli materi	4,2	$3,40 < X \leq 4,21$	baik
Ahli media	4,47	$X > 4,21$	Sangat baik
Uji coba kelompok kecil	4,33	$X > 4,21$	Sangat baik
Uji coba kelompok besar	4.13	$3,40 < X \leq 4,21$	baik
Total rerata skor	4.2825	$X > 4,21$	Sangat baik

Tabel 4. Penilaian buku saku



Gambar 10. Diagram batang kualitas produk

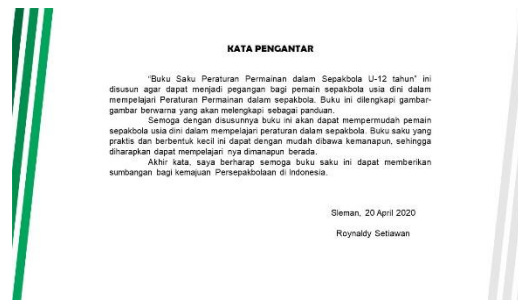
5. Hasil Penelitian

1. Tampilan Produk Awal Sebelum Revisi

Produk awal dibuat setelah melalui proses analisis kurikulum, tujuan pembelajaran, dan analisis materi. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun. Analisis materi berguna mengetahui materi utama yang perlu diajarkan. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya materi yang disusun dalam buku saku tidak menyimpang dari tujuan. Setelah dilakukan berbagai analisis tersebut, peneliti melakukan proses pengumpulan bahan- bahan untuk proses desain dan dihasilkanlah produk awal berupa buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun. Berikut ini contoh tampilan produk awal sebelum melalui proses validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba.



Gambar 11. Tampilan *cover* buku saku produk awal



Gambar 12. Tampilan kata pengantar buku saku produk awal



Gambar 13. Tampilan daftar isi buku saku produk awal

2. Tampilan Produk Setelah Revisi

Setelah melewati tahap evaluasi ahli media dan ahli materi. Data hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan acuan untuk merevisi produk awal buku saku.

Hasil revisi tersebut kemudian menghasilkan produk akhir buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola yang layak untuk dijadikan media belajar siswa SSB. Berikut ini tampilan produk akhir buku saku (lanjutan lihat lampiran halaman 77):



Gambar 14. Tampilan *cover* buku saku produk akhir

Daftar Isi	
I. Lapangan Permainan	1
II. Bola	4
III. Jumlah Pemain	8
IV. Perlengkapan Pemain	12
V. Waktu Pertandingan	19
VI. Memulai dan Memulai Kembali Permainan	21
VII. Bola di Dalam dan di Luar Permainan	26

Gambar 15. Tampilan daftar isi buku saku produk akhir

3. Kajian Produk Akhir

Proses pengembangan buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun sepakbola ini melalui prosedur penelitian dan pengembangan dari Sugiyono yaitu; mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal. Pada desain produk ini sebagian besar dikembangkan dengan aplikasi corel draw dan microsoft word. Pada tahap validasi desain, produk awal dievaluasi atau divalidasi ahli materi permainan sepakbola dan ahli media (teknologi pembelajaran). Proses validasi produk dari ahli materi dan media menghasilkan data yang digunakan memperbaiki kesalahan produk awal.

Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak II tahap. Data validasi ahli materi tahap I dijadikan dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk awal sehingga menghasilkan produk untuk validasi tahap II. Pada tahap validasi ahli materi tahap II sudah tidak ada lagi saran perbaikan sehingga dilanjutkan validasi ahli media. Proses validasi ahli media dilakukan sebanyak II tahap. Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk awal sehingga menghasilkan produk untuk validasi tahap II. Validasi tahap II sudah tidak ada lagi saran perbaikan dan

produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa SSB MATRA (Maguwoharjo Putra).

Proses uji coba dilakukan melalui dua tahap ujicoba produk kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Uji coba produk kelompok kecil 10 mahasiswa (4 wasit dan 6 pelatih) yang berkarir menjadi wasit dan pelatih usia dini, sedangkan uji coba kelompok besar 25 siswa SSB MATRA (Maguwoharjo Putra). Setelah revisi akhir maka dihasilkan sebuah produk buku saku permainan sepakbola yang dapat digunakan oleh siswa SSB secara masal.

Ada beberapa komentar dari siswa yang menunjukkan kelebihan dari produk ini. Diantaranya yaitu sangat baik dan tampilannya menarik, buku saku bisa dibawa kemana-mana, warnanya menarik, materi mudah dipahami, mudah diterima karena diperjelas dengan gambar, dengan buku ini siswa dapat belajar dengan mudah, buku saku ini sudah cukup baik untuk membantu pembelajaran. Ketertarikan siswa-siswi terhadap buku saku permainan bola besar sepakbola ini merupakan tanda adanya motivasi dan minat siswa untuk belajar peraturan permainan sepakbola U-12 Tahun khususnya sepakbola.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa buku saku permainan sepakbola yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar oleh siswa khususnya SSB MATRA (Maguwoharjo Putra).

1) Aspek tampilan pada uji coba akhir memperoleh skor 4.02 termasuk dalam kriteria “Baik”. 2) Aspek isi/materi pada uji coba akhir memperoleh skor 4.13 termasuk dalam kriteria “Baik”. 3) Aspek pembelajaran pada uji coba akhir memperoleh skor 4.23 termasuk dalam kriteria “Baik”. 4) Aspek Keseluruhan dari produk media buku saku Peraturan Permainan Sepakbola U-12 Tahun memperoleh skor sebesar 4,2825 termasuk dalam kriteria ”Sangat Baik”.

2) Implikasi Penelitian

Adapun implikasi dari penelitian ini antara lain:

1. Memudahkan siswa SSB MATRA (Maguwoharjo Putra) untuk memahami materi peraturan permainan sepakbola, karena buku saku ini dilengkapi gambar dan keterangan selain itu juga mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya kecil.

2. Memberi kemudahan bagi pelatih usia dini untuk menjelaskan materi tentang peraturan permainan sepakbola.
3. Produk buku saku peraturan permainan sepakbola ini dapat dijadikan media belajar bagi siswa SD baik secara mandiri maupun kelompok.

3) **Keterbatasan**

Penelitian dan pengembangan produk buku saku peraturan permainan sepakbola U-12 tahun ini memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Subyek uji coba kelompok kecil hanya 10 dan kelompok besar hanya 25 siswa, karena keterbatasan peneliti dalam mengumpulkan massa dalam situasi pandemi COVID-19.
2. Dalam buku saku ini belum ada pemberian latihan soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

4) **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat diterbitkan sehingga dapat membantu pemain sepakbola usia dini dalam belajar peraturan permainan sepakbola.

2. Masih diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran peraturan permainan untuk menghasilkan media pembelajaran lain yang lebih bagus dan lebih menarik.


DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- A.Luxbacher, Joseph. (2011). *Sepak Bola Edisi Kedua*. (Jakarta: Rajawali)
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, D., & Trisnawati. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk SMPLB / B Kelas IX Berdasarkan Standar Isi. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 211– 218.
- Edihansyah, L. (2011). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Latihan dan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Kemampuan Dribbling Sepakbola. (Skripsi) FKIP, Universitas Sebelas Maret.
- Hizair. 2013. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Tamer.
- Luxbacher, Josep A. 2001. *Sepakbola: Langkah-Langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyatningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murtiyono, Angga. (2016). Pengembangan Buku Saku Permainan Sepakbola Pada Siswa di SD Negeri II Temanggung (Skripsi) FIK, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salim, Agus. 2008. *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: Nuansa.

- Suci Cahyati. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Mata Pelajaran Penjasorkes Materi HIV/AIDS Bagi Siswa Kelas XI MAN Yogyakarta. Skripsi, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sucipto, dkk. (2000). Sepak Bola. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryobroto, Agus. 2001. *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Vembriarto, St. (1985). Pengantar Pengajaran Modul. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Zainudin, Arif dan W.P. Napitupulu. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Grasindo.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id
---	--

Nomor : 297/UN34.16/PT.01.04/2020	23 Juni 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	

Yth . **Ketua Pelatih Maguwoharjo Putra (MATRA)**
 Kantor Balai Desa Maguwoharjo Jln. Arteri Km 01 Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta


Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Roynaldy Setiawan
NIM	: 14602244006
Program Studi	: Pend. Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan dalam Sepakbola U-12 Tahun
Waktu Penelitian	: Senin - Sabtu, 13 - 18 Juli 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19720310 199903 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 51/UN34.16/LT/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

23 Juni 2020

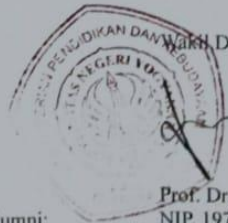
Yth. Wasit Askab Sleman
Stadion Tridadi (Lantai 2), Jaran, Tridadi, Kec.Sleman, Kabupaten Sleman, DIY

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Roynaldy Setiawan
NIM : 14602244006
Program Studi : Pend. Kepelatihan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan dalam Sepakbola U-12 Tahun
Waktu Uji Instrumen : 29 Juni - 3 Juli 2020

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19720310 199903 1 002

Lampiran 2. Surat ahli media

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

EVALUASI KUALITAS PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN

Materi : Peraturan Permainan Sepakbola U-12 Tahun

Sasaran : Pemain Sepakbola Usia Dini U-12 Tahun

Peneliti : Roynaldy Setiawan

Ahli Materi : Faidillah Kurniawan S.Pd.Kor., M.Or.

Tanggal : 10 Juli 2020

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media tentang kualitas buku saku Peraturan Permainan Sepakbola U-12 Tahun. Penilaian, kritik dan saran yang Bapak sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku saku Peraturan Permainan Sepakbola U-12 Tahun. Sehubungan dengan hal tersebut penulis mengharapkan ketersediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli materi tentang kualitas buku saku yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku saku yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.
Keterangan :
1 : Sangat Kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
2 : Kurang Baik/kurang tepat/kurang jelas
3 : Cukup Baik/cukup tepat/cukup jelas
4 : Baik/tepat/jelas
5 : Sangat Baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kiritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

Lampiran 3. Kuisisioner ahli materi tahap 1

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	✓					
2	Ketersediaan tujuan pembelajaran				✓		
3	Kejelasan tujuan pembelajaran			✓			
4	Kejelasan petunjuk belajar			✓			
5	Ketepatan memilih materi			✓			
6	Ketersediaan Kegiatan belajar		✓				
7	Ketersediaan peta konsep			✓			

B. Aspek Isi

8	Kebenaran isi/konsep			✓			
9	Kedalaman materi			✓			
10	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi		✓				
11	Kejelasan materi/konsep			✓			
12	Aktualisasi materi			✓			
13	Sistematika penyajian logis			✓			

14	Materi sesuai dengan kebutuhan			✓			
15	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi			✓			
16	Materi disajikan secara sederhana dan jelas			✓			
17	Materi disajikan secara runtut			✓			

C. Komentor dan Saran umum

- Kata pengantar perlu lebih rinci
- Daftar isi terlalu banyak halamannya
- Gambar lapangan terlalu kecil
- Gambar perlengkapan pemain dispesifikan
- Gambar cari original/sumber yang jelas
- Gambar warnanya diserasikan agar tampak jelas
- Daftar Pustaka ???

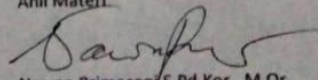
D. Kesimpulan

Modul ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Sieman 25 Mei 2020

Ahli Materi



Nawan Primasoni S.Pd.Kor., M.Or.

NIP. 198405212008121001

Lampiran 4. Kuisioner ahli materi tahap II

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				✓		
2	Ketersediaan tujuan pembelajaran					✓	
3	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓		
4	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
5	Ketepatan memilih materi				✓		
6	Ketersediaan Kegiatan belajar					✓	

B. Aspek Isi

7	Kebenaran isi/konsep				✓		
8	Kedalaman materi				✓		
9	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi					✓	
10	Kejelasan materi/konsep				✓		
11	Aktualisasi materi				✓		
12	Sistematika penyajian logis				✓		
13	Materi sesuai dengan kebutuhan				✓		

14	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi				✓		
15	Materi disajikan secara sederhana dan jelas				✓		
16	Materi disajikan secara runtut				✓		

C. Komentor dan Saran umum

Daftar pustaka ditambah
gambar juga diperbaiki (sumber)

D. Kesimpulan

Modul ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Siemam 9 Juli 2020

Ahli Materi

[Signature]

Nawan Primasoni S.Pd.Kor., M.Or.
NIP. 198405212008121001

Lampiran 5. Kuisisioner ahli media tahap 1

A. Aspek Tampilan

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna cover					✓	
2	Keserasian warna tulisan pada cover			✓			
3	Kemenarikan pemilihan cover				✓		
4	Ketepatan ukuran gambar			✓			
5	Kejelasan gambar			✓			
6	Gambar dalam buku saku menarik			✓			
7	Relevansi gambar dengan materi (kontekstual)				✓		
8	Gambar sesuai dengan konsepnya				✓		
9	Penempatan gambar			✓			
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓			
11	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf			✓			
12	Konsistensi ukuran huruf			✓			
13	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca dan sesuai			✓			

	dengan karakteristik siswa						
14	Ketepatan letak teks			✓			
15	Ukuran buku saku			✓			

B. Kebenaran Tampilan

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan mohon ditulis halaman berapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Halaman Buku	Belum ada halaman	Ditambah halaman
2	Daftar Isi	Daftar isi terlalu banyak halaman	Dibuat ringkas
3	Daftar Pustaka	Belum ada daftar Pustaka	Ditambah daftar Pustaka Pada gambar dan isi
4	Gambar	Peletakan gambar	Sesuaikan Peletakan gambar
5	Ukuran Buku	Ukuran buku terlalu kecil	Diperbesar menjadi 10x14
6	Font	Font tulisan terlalu kecil	Font diperbesar supaya mudah dibaca
7	Background pada tulisan	Pemilihan background yang membuat font tidak nampak jelas	Sesuaikan warna background supaya font terbaca jelas
8	Layout background	Layout background terlalu memakan tempat	Jadikan lebih simpel dengan garis 1 sisi saja

Lampiran 6. Kuisisioner ahli media tahap II

A. Aspek Tampilan

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna cover					✓	
2	Keserasian warna tulisan pada cover				✓		
3	Kemenarikan pemilihan cover				✓		
4	Ketepatan ukuran gambar				✓		
5	Kejelasan gambar					✓	
6	Gambar dalam buku saku menarik				✓		
7	Relevansi gambar dengan materi (kontekstual)					✓	
8	Gambar sesuai dengan konsepnya					✓	
9	Penempatan gambar				✓		
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		
11	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓		
12	Konsistensi ukuran huruf				✓		
13	Jenis dan ukuran huruf mudah					✓	

	dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa						
14	Ketepatan letak teks					✓	
15	Ukuran buku saku					✓	

B. Kebenaran Tampilan

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan mohon ditulis halaman berapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Daftar Pustaka	Kurang Daftar Pustaka	Daftar Pustaka Ditambah

Lampiran 7. Lembar kuisioner siswa

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

**EVALUASI KUALITAS PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN
PERMAINAN SEPAKBOLA U-12 TAHUN
DI SSB MATRA (Maguwoharjo Putra)**

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas buku saku peraturan permainan dalam sepakbola U-12 Tahun yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian , kritik dan saran yang anda sampaikan melalui koesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku saku pembelajaran sepakbola yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan , aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, aspek keterbacaan serta komentar/saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik’ sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “ √ ” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1: Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas.

2: Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas.

3: Cukup baik/ cukup tepat/cukup jelas.

4: Baik/tepat/jelas.

5: Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas.

4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan anda untuk mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

Aspek Tampilan

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna cover						
2	Keserasian warna tulisan pada cover						
3	Kejelasan gambar						
4	Kemenarikan pemilihan cover						
5	Ketepatan ukuran gambar						
6	Gambar dalam buku saku menarik						
7	Relevansi gambar dengan materi						

8	Gambar sesuai dengan konsepnya						
9	Penempatan gambar						
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf						
11	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf						
12	Konsistensi ukuran huruf						
13	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa						
14	Ketepatan letak teks						
15	Ukuran buku saku						

Aspek isi/materi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
16	Kebenaran isi/konsep						
17	Kedalaman materi						
18	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi						
19	Kejelasan materi/konsep						
20	Aktualisasi materi						
21	Sistematika penyajian logis						
22	Materi sesuai dengan kebutuhan						
23	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi						

24	Materi disajikan secara sederhana dan jelas						
25	Materi disajikan secara runtut						

Aspek Pembelajaran

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
26	Kesesuaian standart kompetensi dan kompetensi dasar						
27	Ketersediaan tujuan pembelajaran						
28	Kejelasan tujutan pembelajaran						
29	Kejelasan petunjuk belajar						
30	Ketepatan pemilihan materi						
31	Ketersediaan kegiatan belajar						
32	Ketersediaan peta konsep						

Komentar dan Saran

Kesimpulan

Buku saku ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan

Sleman,

Nama:

Tanda tangan:

Lampiran 8. Daftar hadir kelompok kecil

Nama	Alamat	Nomor Telepon	Profesi	Club serta Kelompok Umur yang dilatih / Asal Askab
Wanandi Yoso Hanur Cahyo	Gondangan, Maguwoharjo, Depok, Sleman	081391277765	Pelatih Usia Dini	SSB Matra U12 / Sleman
Haris Akbar Wisnu Aji	Kp. Sukamantri RT 04/04 Desa Sukaraya Kec Karangbahagia	089517973388	Pelatih Usia Dini	Cikarang Young Star Soccer School / kab. Bekasi
Rinekso Hendriadi	GK kepuh Yogyakarta	081366503265	Pelatih Usia Dini	SSB Baturetno U 12
Ahmad fadila	Wonogiri	089673319874	Wasit	Askab Sleman
Muhammad Akbar	Condong Catur	085279754858	Pelatih Usia Dini	SSB MATRA KU-10 (2010)
Achmad Dirman Bahalwan	Nguter Sukoharjo Jawa tengah	085713236133	Wasit	Askab Sleman
Ahmad m	Nologaten depok sleman	089674437724	Pelatih Usia Dini	AFC UNY U- 17
Galang Qowiyyuridho	Sendowo Sinduadi, Mati, Sleman	089673130120	Pelatih Usia Dini	RMF UNY
Handoko wibisono	Serut pengasih Kulonprogo	082323522221	Wasit	Askab Sleman
M Rudi Purnomo	Sungelebak, karanggeneng lamongan	085604194051	Wasit	Askab Lamongan

Lampiran 9. Daftar hadir kelompok besar

Nama	Alamat	Nomor Telepon	Club/SSB
M Ghaalib Romanvican	Sambilegi Lor Maguwoharjo, Depok, Sleman	081542123124	Matra
Raditya putra	Samirono CT 6 no 124.depok Sleman	087738665870	Ssb matra
Ravio	Sambilegi Kidul Maguwoharjo, Depok, Sleman	0895329825100	Matra
Zazam	Sambilegi Kidul, Maguwoharjo, Depok, Sleman	082327729700	Matra
Prima	Sanggrahan, Maguwoharjo, Depok, Sleman	087799443232	Matra
Nugroho	Gempol, Condong Catur, Depok, Sleman	081818277311	Matra
Bagus Nugroho	Kembang, Maguwoharjo, Depok, Sleman	085647813644	Matra
M Gallant	Sambilegi, Maguwoharjo, Depok, Sleman	081804487357	Matra
Gavin Pratama	Demangan, Demangan, Sleman, Yogyakarta	081915212170	Matra
Ayrial Dimas	Kaliwaru, Condongcatur, Depok, Sleman	085602141611	Matra
Shanisaara	Pogung, Sinduadi, Mlati, Sleman	085811564729	Matra
Ramadhani Bagus	Tapanrejo, Maguwoharjo, Depok, Sleman	088802850580	Matra
Guntur	Panjen, Maguwoharjo, Depok, Sleman	08985617372	Matra
Dian	Soropadan, Condongcatur, Depok, Sleman	089507962554	Matra
Pebrian Dwi Prasetya	Jl Janti, Banguntapan, Banguntapan, Bantul	08386853814	Matra
Yudha A	Wedomartani, Ngemplak, Sleman	089629758974	Matra
Sabilly Ma'ruf	Ringinsari, Maguwoharjo, Depok, Sleman	085868442190	Matra
Yoga Yusuf	Kadisoka, Purwomartani, Kalasan, Sleman	082213474177	Matra
Yahya	Ngemplak, Sleman, Yogyakarta	081390268960	Matra
Anggit	Tapanrejo, Maguwoharjo, Depok, Sleman	085601192219	Matra
M Sofi Adi	Sorogenen, Kalasan, Sleman	082220945894	Matra
Alifudin Syaqief	Jlapan Pondokrejo Tempel	085745488185	Pesat
Ghulam Hilmi	Jlapan Pondokrejo Tempel	081332144358	Pesat
Muhammad Khais Seulawah Agam	DS Bibis kec Sukomoro kabupaten magetan	083135486484	Bhuazh fc
Muhammad Sheva	Tempel Lumbungrejo Tempel Sleman	081392915083	SSB Pesat
M Ghaalib Romanvican	Sambilegi Lor Maguwoharjo, Depok, Sleman	081542123124	Matra
Zazam	Sambilegi Kidul, Maguwoharjo, Depok, Sleman	082327729700	Matra

Lampiran 10. Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jml	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ketepatan pemilihan warna cover	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	43	4.3
2	Keserasian warna tulisan pada cover	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	44	4.4
3	Kejelasan gambar	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	45	4.5
4	Kemenarikan pemilihan cover	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	42	4.2
5	Ketepatan ukuran gambar	5	4	5	5	3	4	5	3	4	5	41	4.1
6	Gambar dalam buku saku menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	4.1
7	Relevansi gambar dengan materi	3	5	4	4	4	4	4	5	5	5	42	4.2
8	Gambar sesuai dengan konsepnya	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	39	3.9
9	Penempatan gambar	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	44	4.4
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5	4	5	4	4	3	4	3	4	5	45	4.5
11	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	41	4.1
12	Konsistensi ukuran huruf	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	41	4.1
13	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	42	4.2
14	Ketepatan letak teks	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	43	4.3
15	Ukuran buku saku	5	4	5	5	3	4	5	3	4	5	44	4.4
	Jumlah	63	68	62	70	64	60	62	60	67	61	637	42.47
	Rerata skor	4.2	4.53	4.13	4.67	4.27	4	4.13	4	4.47	4.07	42.47	4.25

Lampiran 11. Aspek Isi/Materi Uji Coba Klelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jml	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Kebenaran isi/konsep	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	45	4.5
2	Kedalaman materi	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	44	4.4
3	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	44	4.4
4	Kejelasan materi/konsep	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	45	4.5
5	Aktualisasi materi	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	43	4.3
6	Sistematika penyajian logis	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	44	4.4
7	Materi sesuai dengan kebutuhan	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	44	4.4
8	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	5	5	3	3	5	5	3	4	3	5	41	4.1
9	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	42	4.2
10	Materi disajikan secara runtut	4	4	5	5	5	4	5	3	4	5	43	4.3
	Jumlah	44	46	41	48	46	38	40	41	47	44	435	43.5
	Rerata skor	4.4	4.6	4.1	4.8	4.6	3.8	4.0	4.1	4.7	4.4	4.35	4.35

Lampiran 12. Aspek Pembelajaran Kelompok Kecil

No	Indikator	Siswa										Jml	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Kesesuaian standart kompetensi & kompetensi dasar	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	42	4.2
2	Ketersediaan tujuan pembelajaran	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	44	4.4
3	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	43	4.3
4	Kejelasan petunjuk belajar	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	44	4.4
5	Ketepatan pemilihan materi	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	46	4.6
6	Ketersediaan kegiatan belajar	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	45	4.5
7	Ketersediaan peta konsep	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43	4.3
	Jumlah	27	32	31	33	33	23	31	30	33	34	307	30.7
	Rerata skor	3.86	4.57	4.43	4.72	4.72	3.29	4.43	4.29	4.72	4.86	43.86	4.33

Lampiran 13. Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Siswa																									Jml	Rerata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Ketepatan pemilihan warna cover	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	58	3.87
2	Keserasian warna tulisan pada cover	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	66	4.4
3	Kejelasan gambar	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	59	3.93
4	Kemenarikan pemilihan cover	3	4	4	3	5	3	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	5	3	4	5	5	5	62	4.13
5	Ketepatan ukuran gambar	5	3	4	3	4	4	4	3	5	3	3	3	3	3	3	5	3	4	3	4	4	4	3	5	3	53	3.53
6	Gambar dalam buku saku menarik	5	3	5	3	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	5	3	5	5	4	4	5	4	62	4.13
7	Relevansi gambar dengan materi	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	63	4.2
8	Gambar sesuai dengan konsepnya	3	3	4	5	5	4	3	5	2	3	2	3	3	2	4	3	3	4	5	5	4	3	5	2	3	51	3.4
9	Penempatan gambar	5	5	5	4	5	4	3	4	5	2	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	2	64	4.27
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5	2	3	3	5	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	5	2	3	3	5	4	4	4	4	3	52	3.47
11	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	3	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	3	4	3	4	3	5	5	4	4	4	5	4	3	58	3.87
12	Konsistensi ukuran huruf	5	4	3	4	3	5	5	5	5	3	5	4	3	5	5	5	4	3	4	3	5	5	5	5	3	64	4.27
13	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca dan sesuai dengan	3	3	4	5	3	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	5	4	58	3.87

	karakteristik siswa																											
14	Ketepatan letak teks	5	4	3	5	3	4	4	5	3	4	5	4	4	5	4	5	4	3	5	3	4	4	5	3	4	62	4.13
15	Ukuran buku saku	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	60	4
Jml		112	91	104	98	108	104	100	106	107	89	100	93	91	102	101	112	91	104	98	108	104	100	106	107	89	1506	4.016
Rerata skor		4.48	3.64	4.16	3.92	4.32	4.16	4	4.24	4.28	3.56	4	3.72	3.64	4.08	4.04	4.48	3.64	4.16	3.92	4.32	4.16	4	4.24	4.28	3.56	60.24	4.02

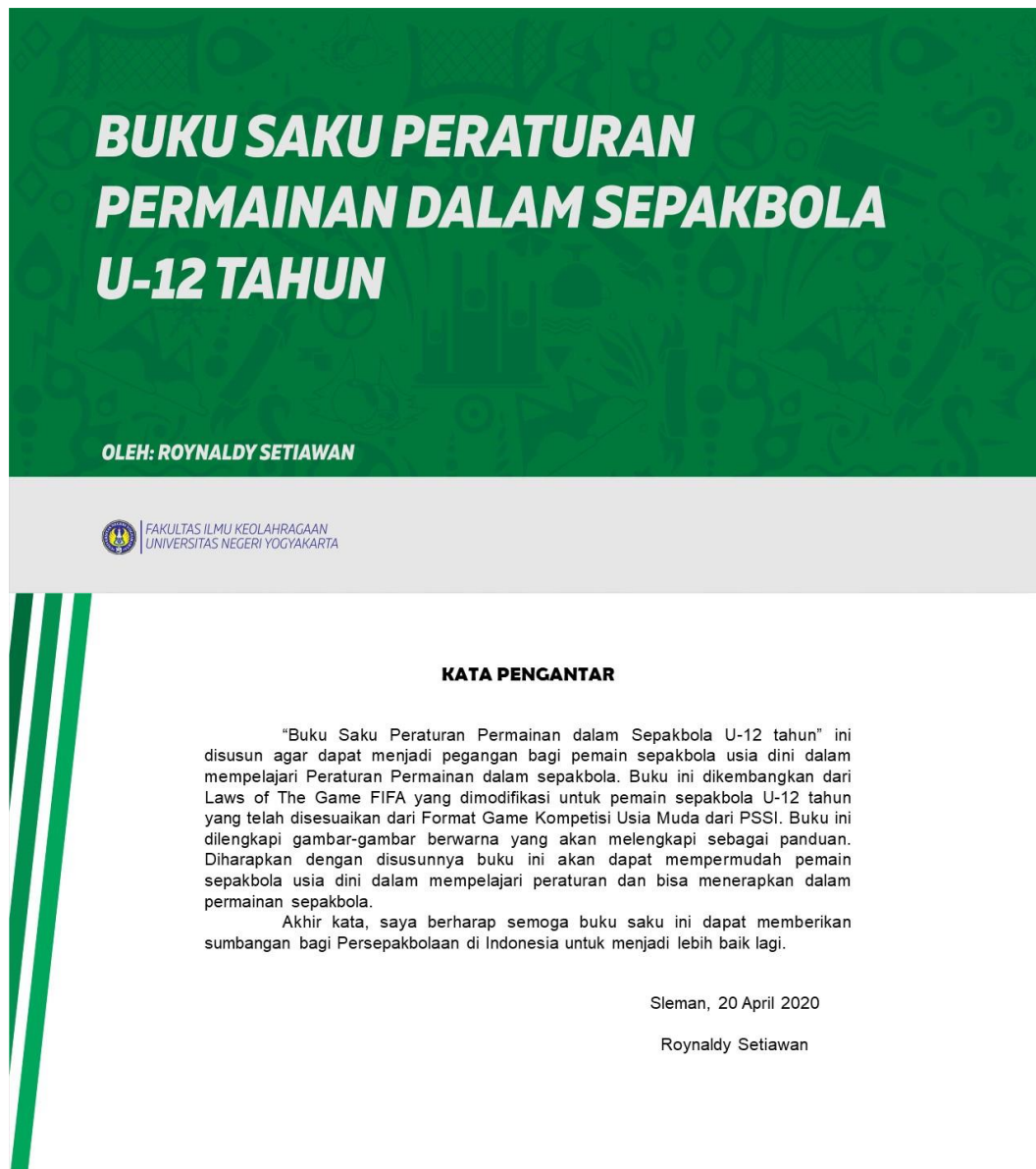
Lampiran 14. Aspek Isi/materi Uji Coba Kelompok Besar



No	Indikator	Siswa																									Jml	Rerata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Kebenaran isi/konsep	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	44	4.4
2	Kedalaman materi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3.9
3	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetisi	4	4	3	4	5	5	5	3	4	5	4	4	3	4	5	5	5	3	4	5	4	4	3	4	5	42	4.2
4	Kejelasan materi/konsep	4	4	3	3	3	4	3	3	5	5	4	4	3	3	3	4	3	3	5	5	4	4	3	3	3	37	3.7
5	Aktualisasi materi	4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	43	4.3
6	Sistematika penyajian logis	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	45	4.5
7	Materi sesuai dengan kebutuhan	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	45	4.5
8	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	31	3.1
9	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5	46	4.6
10	Materi disajikan secara runtut	4	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	39	3.9
Jml		101	105	98	112	109	110	103	98	89	107	101	105	98	112	109	110	103	98	89	107	101	105	98	112	109	452	19.7
Rerata skor		4.04	4.2	3.92	4.48	4.36	4.4	4.12	3.92	3.56	4.28	4.04	4.2	3.92	4.48	4.36	4.4	4.12	3.92	3.56	4.28	4.04	4.2	3.92	4.48	4.36	41.28	4.13

Lampiran 15. Aspek Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Siswa																									Jml	Rerata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Kesesuaian standart kompetensi & kompetensi dasar	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	101	4.16
2	Ketersediaan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	105	4.16
3	Kejelasan tuntutan pembelajaran	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	98	4.16
4	Kejelasan petunjuk belajar	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	93	4.16
5	Ketepatan pemilihan materi	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	98	4.16
6	Ketersediaan kegiatan belajar	4	3	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	3	5	4	95	4.16
7	Ketersediaan peta konsep	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	98	4.16
Jml		30	27	31	24	28	30	31	23	34	31	28	31	27	31	30	30	32	29	32	28	32	30	32	32	32	745	106.4
Rerata skor		4.29	3.86	4.43	3.43	4	4.29	4.43	3.29	4.86	4.43	4	4.43	3.86	4.43	4.229	4.29	4.57	4.14	4.57	4	4.57	4.29	4.57	4.57	4.57	106.4	4.23

Lampiran 16. Produk Akhir Buku Saku Permainan Sepakbola



		<h2>Daftar Isi</h2>	
I.	Lapangan Permainan	1	
II.	Bola	5	
III.	Jumah Pemain	8	
IV.	Perlengkapan Pemain	12	
V.	Waktu Pertandingan	19	
VI.	Memulai dan Memulai Kembali Permainan	21	
VII.	Bola di Dalam dan di Luar Permainan	26	
		<h2>Daftar Isi</h2>	
VIII.	Cara Mencetak Gol	28	
IX.	Pelanggaran dan Kelakuan tidak Sopan	31	
X.	Tendangan Bebas	38	
XI.	Tendangan Penalti	45	
XII.	Lemparan ke Dalam	53	
XIII.	Tendangan Gawang	59	
XIV.	Tendangan Sudut	63	
XV.	Daftar Pustaka	67	

1

Lapangan Permainan

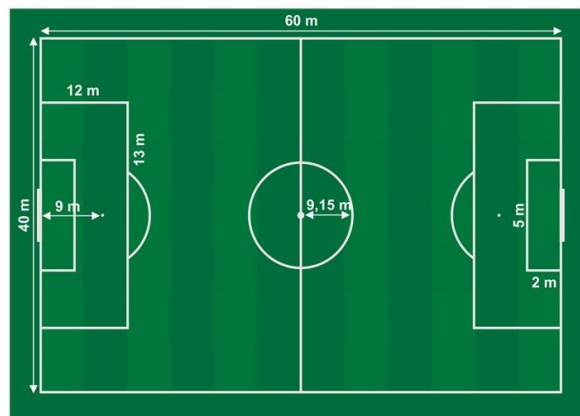


1

Permukaan & Marka Lapangan

Lapangan dapat dimainkan di lapangan yang permukaannya dilapisi dengan rumput asli atau buatan sepanjang ketentuan tentang itu diterapkan dalam kompetisi yang berlaku. Warna dari rumput buatan harus hijau.

Lapangan permainan harus berbentuk persegi panjang dan ditandai dengan garis-garis



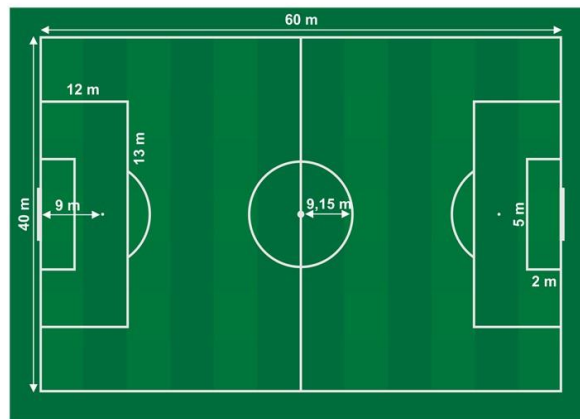
(Sumber: Dokumen pribadi)

2

Permukaan & Marka Lapangan

Untuk ukuran lapangan masing-masing sebagai berikut:

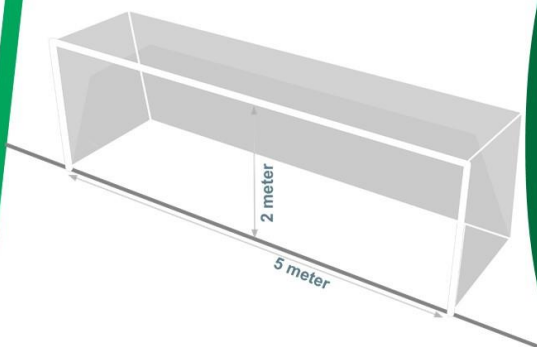
1. 4 lawan 4 tanpa penjaga gawang = 12 x 20 m
2. 4 lawan 4 dengan penjaga gawang (3 + 1) = 15 x 25 m
3. 5 lawan 5 = 25 x 35 m
4. 7 lawan 7 = 35 x 50 m
5. 9 lawan 9 = 50 x 70 m



(Sumber: Dokumen pribadi)

3

Gawang



(Sumber: Dokumen pribadi)

Gawang terdiri dari dua tiang tegak lurus yang sama jaraknya dari tiang bendera sudut dan dihubungkan secara horizontal oleh sebuah mistar gawang. Gawang harus terbuat dari kayu, logam atau bahan lain yang disetujui. Bentuknya harus bujursangkar, persegi panjang, bulat atau bulat panjang dan tidak berbahaya bagi keselamatan pemain. Tiang gawang dan mistar gawang harus berwarna putih.

Ukuran Gawang:

Tinggi : 2 - 3 Meter

Panjang : 4,87 - 6,40 Meter

4

2

Bola



5

Bola



(Sumber: Dokumen pribadi)

Spesifikasi Bola adalah:

- Ukuran 4
- Berbentuk Bulat
- Keliling bola : 62-64 cm
- Berat : 0,4-0,44 kg
- Terbuat dari kulit atau bahan cocok lainnya yang tidak berbahaya

6

Penggantian bola yang rusak

Jika bola rusak:

- Permainan dihentikan
- Bola dimulai kembali dengan menjatuhkan bola pengganti dimana bola sebelumnya menjadi rusak

Jika bola rusak saat kick-off, tendangan gawang, sepak pojok, tendangan bebas, tendangan penalti, atau lemparan ke dalam, pertandingan harus dimulai kembali.

Jika bola rusak ketika terjadi tendangan penalti saat bola bergerak ke depan dan sebelum menyentuh pemain, mistar gawang atau tiang gawang, tendangan penalti diulang kembali.

7

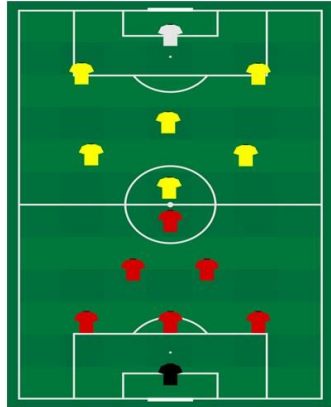
3

Jumlah Pemain



8

Jumlah Pemain



(Sumber: Dokumen pribadi)

Suatu pertandingan dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari salah satu variasi berikut:

1. 4 lawan 4 tanpa penjaga gawang
2. 4 lawan 4 dengan penjaga gawang (3 + 1)
3. 5 lawan 5
4. 7 lawan 7
5. 9 lawan 9

9

Prosedur penggantian

Nama-nama pemain pengganti harus diberikan kepada wasit sebelum memulai pertandingan. Setiap pemain pengganti yang tidak disebutkan pada saat ini mungkin tidak akan mengambil bagian dalam pertandingan.

Untuk mengganti pemain dengan pemain pengganti, hal-hal berikut harus diperhatikan:

- Wasit harus diberitahu sebelum penggantian dilakukan
- Pemain yang diganti menerima izin wasit untuk meninggalkan lapangan permainan, kecuali sudah berada di luar lapangan
- Pemain yang diganti tidak diwajibkan untuk meninggalkan pada garis tengah, dapat meninggalkan lapangan melalui garis manapun
- Jika pemain yang akan diganti menolak untuk pergi, permainan dilanjutkan

Pemain pengganti hanya memasuki:

- Selama penghentian dalam permainan
- Garis tengah
- Setelah pemain yang diganti sudah keluar
- Setelah menerima sinyal dari wasit

10

Penggantian selesai ketika pemain pengganti memasuki lapangan permainan; mulai saat itu, pemain yang diganti menjadi pemain yang diganti dan pemain pengganti menjadi pemain dan dapat memulai pertandingan kembali.

Semua pemain yang diganti dan pemain pengganti tunduk pada otoritas wasit apakah mereka bermain atau tidak.

Mengganti penjaga gawang

Salah satu pemain bisa bertukar tempat dengan penjaga gawang jika:

- Wasit diberitahu sebelum perubahan dilakukan
- Perubahan dilakukan selama penghentian dalam permainan

11

4

Perlengkapan Pemain



12

Perlengkapan Pemain

Pemain dilarang menggunakan perlengkapan yang dapat membahayakan dirinya atau pemain lain (termasuk perhiasan)

Perlengkapan Dasar/Utama :

- Baju kaos
- Celana pendek
- Kaos kaki
- Pelindung tulang kering
- Sepatu

13

Baju Kaos

- Baju kaos atau kemeja olahraga yang ber lengan. Jika memakai pakaian dalam, warna pakaian dalam itu harus sama dengan warna dari lengan baju kaos atau kemeja olahraga yang dipakai.



BENAR



SALAH

(Sumber: Dokumen pribadi)

14

Celana Pendek

- Jika memakai celana didalam celana pendek, warnanya harus sama dengan warna celana pendek utama.



BENAR



SALAH

(Sumber: Dokumen pribadi)

15

Kaos Kaki

- Jika memakai bahan atau tipe sejenis yang dipakai diluar, harus sama dengan warna kaos kaki yang dipakai



BENAR



SALAH

(Sumber: Dokumen pribadi)

16

Pelindung Tulang Kering

- Seluruhnya tertutup oleh kaos kaki
- Terbuat dari plastik, karet, atau bahan yang aman dan sesuai
- Memberikan tingkat perlindungan yang memadai



(Sumber: Dokumen pribadi)

17

Warna

- Kedua tim mesti memakai kostum yang warnanya berbeda sehingga dapat membedakan tim yang bertanding, kiper, dan juga dengan wasit.



(Sumber: Dokumen pribadi)

18

5

Waktu Pertandingan



19

Waktu Pertandingan

Durasi pertandingan adalah 20-40 menit, pertandingan berlangsung selama dua babak yang waktunya sama yaitu (2x10', 2x20', dll) kecuali ada kesepakatan lain antara wasit dan kedua tim yang akan bertanding. Untuk merubah lama (waktu) permainan harus dibuat sebelum permainan dimulai dan harus sesuai dengan peraturan pertandingan.

Istirahat antara kedua babak

Para pemain berhak untuk mendapat waktu istirahat diantara kedua babak. Waktu istirahat 5-10 menit. Peraturan pertandingan harus menyatakan jangka waktu istirahat. Lama waktu istirahat dapat diubah hanya atas persetujuan wasit.

Tambahan untuk waktu yang hilang

Tambahan waktu diberikan pada setiap babak untuk seluruh waktu yang hilang dikarenakan:

- Penggantian pemain
- Ada pemain yang cedera
- Waktu yang dibuang
- Sebab-sebab lainnya

Tambahan waktu untuk waktu yang hilang adalah berdasarkan kebijakan wasit.

20

6

Memulai dan Memulai Kembali Permainan



21

Kick Off

Kick-off adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan :

- Pada saat dimulai pertandingan
- Setelah terciptanya gol
- Pada permulaan babak kedua
- Pada awal babak dari masing masing babak perpanjangan waktu, bila ada.

Prosedur

Sebelum Kick-off pada awal pertandingan atau waktu ekstra

- Sebuah koin dilemparkan dan tim yang memenangkan pelemparan koin memutuskan kearah gawang mana dia akan melakukan serangan selama babak pertama.
- Tim yang lain melakukan kick-off untuk memulai pertandingan.
- Tim yang memenangkan pelemparan koin akan melakukan kick-off untuk memulai pertandingan babak kedua.
- Pada babak kedua pertandingan itu kedua tim berganti tempat dan melakukan serangan kearah gawang yang berlawanan.

22

Kick-off

- Setelah satu tim mencetak gol, kick-off dilakukan oleh tim yang kebobolan.
- Seluruh pemain mesti berada di daerah permainannya sendiri.
- Tim lawan dari tim yang melakukan kick-off harus berada diluar lingkaran tengah
- Bola diletakkan pada titik tengah
- Wasit memberikan isyarat.
- Bola sudah dalam permainan apabila ditendang dan bergerak dengan jelas
- Penendang kick-off tidak boleh menyentuh bola untuk kedua kalinya sampai bola tersebut disentuh pemain lainnya
- Gol dapat dicetak secara langsung ke gawang lawan sejak kick-off; jika bola langsung memasuki gawang penendang, tendangan sudut diberikan kepada lawan

23

Pengertian Dropped Ball

Dropped Ball (menjatuhkan bola) adalah sebuah metode/cara untuk memulai kembali permainan, ketika bola sedang dalam permainan, wasit diharuskan untuk menghentikan sementara permainan untuk setiap alasan yang tidak disebutkan dimanapun pada Peraturan Permainan

Prosedur

Wasit menjatuhkan bola di tempat dimana bola berada pada saat permainan dihentikan, kecuali apabila permainan di hentikan di dalam daerah gawang, untuk kejadian ini wasit mesti menjatuhkan bola di garis pembatas daerah gawang yang sejajar dengan garis gawang pada posisi yang terdekat dengan lokasi awal bola pada saat permainan dihentikan.

Permainan dimulai kembali setelah bola menyentuh tanah.

24

Bola memantul baik dari tubuh wasit maupun asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan permainan maka dilakukan dropped ball.

Bola dijatuhkan kembali apabila:

- Jika bola disentuh oleh seorang pemain sebelum bola tersebut menyentuh tanah
- Jika bola meninggalkan lapangan permainan setelah menyentuh tanah, sebelum bola disentuh oleh pemain.

Jika bola masuk ke gawang:

- Jika bola dijatuhkan ditendang langsung ke gawang lawan, dilanjutkan tendangan gawang
- Jika bola dijatuhkan ditendang langsung ke gawang tim sendiri, dilanjutkan tendangan sudut diberikan untuk tim lawan

25

7

Bola di Dalam dan di Luar Permainan



26

Bola di Dalam dan di Luar Lapangan

Bola di luar permainan

Bola berada di luar permainan apabila:

- Bola sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping apabila berada di tanah atau di udara.
- Permainan telah dihentikan oleh wasit

Bola di dalam permainan

- Bola dapat dimainkan pada saat-saat lain, ketika bola melambung dari petugas pertandingan, membentur tiang gawang, mistar gawang atau tiang bendera sudut dan tetap berada di dalam lapangan permainan

27

8

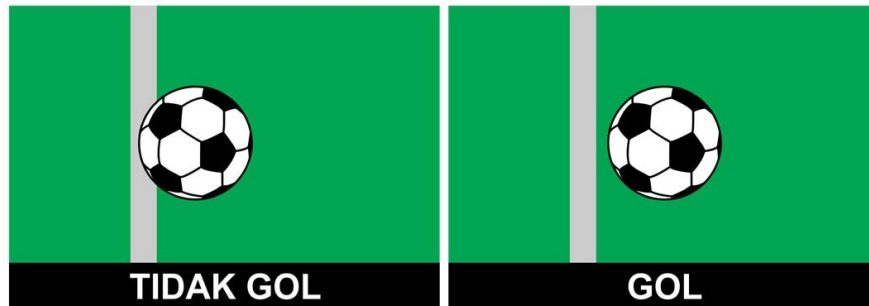
Cara Mencetak Gol



28

Cara Mencetak Goal

Gol tercipta bila bola sepenuhnya melewati garis gawang, diantara kedua tiang gawang dan berada di bawah mistar gawang, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap Peraturan Permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukkan gol



(Sumber: Dokumen pribadi)

29

Tim Pemenang

Tim yang mencetak gol lebih banyak dalam suatu pertandingan adalah pemenangnya. Jika gol yang dicetak kedua tim sama banyak atau tidak ada gol yang dicetak sama sekali, pertandingan dinyatakan seri/draw.

Peraturan Kompetisi

Ketika aturan suatu kompetisi mensyaratkan adanya tim pemenang dari suatu pertandingan atau pertandingan kandang dan tandang yang berakhir seri/draw, hanya prosedur yang telah disetujui oleh IFAB berikut ini yang boleh dipakai untuk mendapatkan tim pemenang, yaitu:

- Aturan penghitungan gol dari hasil pertandingan tandang
- Waktu tambahan
- Tendangan dari titik pinalti

30

Pelanggaran dan Kelakuan yang Tidak Sopan



31

Pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan

Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan salah satu dari tujuh pelanggaran berikut ini dengan tindakan yang dianggap wasit sebagai kelalaian, kecurangan atau menggunakan tenaga secara berlebihan :

- Menendang atau mencoba menendang lawan
- Menjegal atau mencoba menjegal lawan
- Melompat kearah lawan
- Menabrak lawan
- Memukul atau mencoba memukul lawan
- Mendorong lawan
- Mentackle/menyerang lawan

Sebuah tendangan bebas langsung juga diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan salah satu dari tiga pelanggaran berikut ini:

- Menahan/memegang lawan
- Meludahi lawan
- Memegang bola dengan sengaja (kecuali bagi penjaga gawang dalam daerah pinaltinya sendiri)

32

Tendangan Pinalti

Tendangan pinalti diberikan, jika salah satu dari sepuluh pelanggaran diatas dilakukan oleh seorang pemain dalam daerah pinaltinya sendiri, dengan tidak memandang tempat bola berada, asalkan bola dalam permainan.

Tendangan bebas tidak langsung

Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada im lawan jika penjaga gawang, di daerah pinaltinya sendiri, melakukan salah satu dari empat kesalahan berikut :

- Mengontrol bola dengan tangannya lebih dari enam detik sebelum melepaskan dari enam detik sebelum melepaskannya dari penguasaannya
- Menyentuh bola kembali dengan tangannya, setelah dilepaskan dari penguasaannya dan sebelum bola itu menyentuh pemain lain.
- Menyentuh bola dengan sengaja ditendang kepadanya oleh teman satu tim dengan tangan
- Menyentuh bola lemparan ke dalam yang diberikan secara langsung oleh teman satu timnya dengan tangan.

33

Tendangan bebas tidak langsung juga diberikan kepada tim lawan, jika salah seorang pemain menurut pendapat wasit :

- Bermain dengan cara yang berbahaya
- Menghalangi/merintang pergerakan lawan
- Menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya
- Melakukan pelanggaran lainnya, yang tak diuraikan sebelumnya dalam peraturan 12, untuk itu permainan dihentikan guna memberikan peringatan atau mengusir pemain dari lapangan.

34

Sanksi Disiplin

Kartu kuning dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain, pemain pengganti atau pemain yang digantikan telah diberikan peringatan.

Kartu merah dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain, pemain pengganti atau pemain yang digantikan telah diusir dari pertandingan.

Pemain, pemain pengganti atau pemain yang digantikan yang dapat dikenakan kartu merah atau kartu kuning.

Wasit mempunyai kewenangan untuk menjatuhkan sanksi disiplin, dimulai sejak dia memasuki lapangan permainan sampai dia meninggalkan lapangan permainan setelah peluit terakhir.

Seorang pemain yang melakukan pelanggaran yang dapat dihukum dengan peringatan atau pengusiran, baik dilakukan di dalam atau di luar lapangan permainan, apakah ditujukan terhadap lawan, teman satu tim, wasit, asisten wasit atau orang lain, dikenakan tindakan disiplin sesuai dengan jenis pelanggaran yang dilakukan.

35

Peringatan Terhadap Pelanggaran

Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukkan kartu kuning, jika melakukan salah satu dari tujuh pelanggaran berikut ini :

- Berkelakuan tidak sportif
- Menolak dengan perkataan atau tindakan
- Terus-menerus melanggar peraturan permainan
- Memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan
- Gagal mematuhi jarak yang ditentukan ketika permainan dimulai kembali dengan tendangan sudut atau tendangan bebas atau lemparan ke dalam
- Masuk atau masuk kembali ke lapangan permainan tanpa seijin wasit
- Sengaja meninggalkan lapangan permainan tanpa seijin wasit.

Pemain pengganti atau yang diganti diberi peringatan (kartu kuning) jika melakukan salah satu dari tiga pelanggaran berikut ini :

- Berkelakuan tidak sportif
- Menolak dengan perkataan atau tindakan
- Memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan

36

Pelanggaran yang Dihukum dengan Pengusiran

Seorang pemain, pemain pengganti atau yang digantikan dikeluarkan dari lapangan permainan, jika ia melakukan salah satu dari tujuh pelanggaran berikut ini :

- Bermain sangat kasar
- Berkelakuan jahat/kasar
- Meludahi pemain lawan atau orang lain
- Menggagalkan gol yang dibuat oleh tim lawan atau menggagalkan peluang terciptanya gol dengan sengaja menyentuh bola dengan tangan
- Menggagalkan peluang terciptanya gol oleh pemain lawan yang bergerak kedepan ke arah gawang pemain tersebut, melalui suatu pelanggaran yang dapat dihukum dengan tendangan bebas atau tendangan penalti
- Menggunakan kata-kata dan atau isyarat yang menghina, melecehkan atau kasar
- Menerima peringatan kedua dalam pertandingan yang sama.

Pemain, pemain pengganti atau yang digantikan yang telah dikeluarkan mesti meninggalkan lapangan permainan dan daerah teknik.

37

10

Tendangan Bebas



38

Tendangan Bebas

Tendangan bebas terbagi menjadi dua, yaitu : langsung dan tidak langsung

Tendangan Bebas Langsung

Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk ke dalam gawang lawan, sebuah gol disahkan

- Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk ke dalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

Tendangan Bebas Tidak Langsung

Wasit memberikan isyarat tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat tangannya di atas kepalanya, ia mempertahankan tangannya dalam posisi tersebut sampai tendangan dilakukan dan bola telah menyentuh pemain lain atau bola keluar dari permainan

39

Bola masuk gawang

Sebuah gol dari tendangan bebas tidak langsung disahkan apabila bola disentuh oleh pemain lain sebelum bola tersebut masuk ke gawang

- Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke gawang lawan, diberikan tendangan gawang (goal kick)
- Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke dalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

Prosedur

Untuk tendangan bebas langsung atau tidak langsung, bola harus dalam keadaan berhenti ketika tendangan bebas dilakukan dan penendang tidak boleh menyentuh bola untuk kedua kalinya sebelum disentuh oleh pemain lain.

40

Posisi tendangan bebas

Tendangan bebas dalam daerah penalti

Tendangan bebas langsung dan tidak langsung kepada tim yang bertahan:

- Seluruh pemain lawan harus berada pada jarak 9,15 m (10 yard) dari bola
- Seluruh pemain lawan tetap berada di luar daerah penalti sampai bola dalam permainan
- Bola dalam permainan bila bola ditendang langsung keluar daerah penalti
- Tendangan bebas yang diberikan dalam daerah gawang dilaksanakan dari titik maupun dalam daerah tersebut

Tendangan bebas tidak langsung kepada tim yang menyerang:

- Seluruh pemain lawan harus berada pada jarak 9,15 m (10 yard) dari bola sampai bola dalam permainan kecuali mereka berada dalam garis gawang sendiri diantara kedua tiang gawang
- Bola dalam permainan bila sudah ditendang dan bergerak
- Suatu tendangan bebas tidak langsung yang diberikan dalam daerah gawang, dilakukan dari bagian garis daerah gawang yang sejajar dengan garis gawang, pada titik yang terdekat dengan tempat pelanggaran terjadi

41

Tendangan bebas di luar daerah penalti

- Seluruh pemain lawan harus berada pada jarak 9,15 m (10 yard) dari bola sampai bola dalam permainan
- Bola dalam permainan bila sudah ditendang dan bergerak
- Tendangan bebas dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi atau dari posisi bola ketika pelanggaran terjadi (sesuai dengan pelanggaran)

Pelanggaran dan sanksi

Jika, ketika tendangan bebas dilakukan, pemain lawan lebih dekat ke bola daripada jarak yang ditentukan:

- Tendangan diulang

Jika, ketika bola tidak ditendang langsung ke luar daerah penalti oleh tim bertahan yang mendapatkan tendangan bebas di dalam daerah penaltinya sendiri, maka:

- Tendangan diulang

42

Tendangan bebas dilakukan oleh pemain selain dari kiper

Jika setelah bola dalam permainan, penendang menyentuh bola kembali (kecuali disentuh dengan tangannya), sebelum bola disentuh oleh pemain lain:

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dari tempat dimana pelanggaran itu terjadi

Jika setelah bola dalam permainan, penendang dengan sengaja memegang bola sebelum bola disentuh oleh pemain lain:

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dari tempat dimana pelanggaran itu terjadi
- Tendangan penalti diberikan apabila pelanggaran terjadi di daerah penalti

43

Tendangan bebas dilakukan oleh kiper

Jika setelah bola dalam permainan, kiper menyentuh bola kembali (kecuali disentuh dengan tangannya), sebelum bola disentuh oleh pemain lain:

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dari tempat dimana pelanggaran itu terjadi

Jika setelah bola dalam permainan, kiper dengan sengaja memegang bola sebelum bola disentuh oleh pemain lain:

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di luar daerah penalti kiper tersebut, tendangan dari tempat dimana pelanggaran itu terjadi
- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti kiper tersebut

44

11

Tendangan Penalti



45

Tendangan Penalti

Sebuah tendangan pinalti dijatuhkan terhadap tim yang melakukan salah satu dari sepuluh pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas langsung, dan pelanggaran tersebut dilakukan dalam daerah pinaltinya sendiri pada saat bola masih dalam permainan.

Gol dapat langsung tercipta dari sebuah tendangan pinalti.

Waktu tambahan dapat diberikan untuk tendangan pinalti yang dilaksanakan pada akhir-akhir babak atau pada akhir babak atau pada akhir babak perpanjangan waktu.

46

Posisi bola dan Pemain

Bola :

- Bola mesti diletakkan diam pada titik tendangan pinalti

Pemain yang melakukan tendangan pinalti :

- Dapat diidentifikasi secara tepat

Kiper yang bertahan :

- Tetap berada pada garis gawangnya, menghadap penendang, berada diantara dua tiang gawang sampai bola ditendang.

Para pemain selain penendang tendangan pinalti dan penjaga gawang berada :

- Di dalam lapangan permainan
- Di luar daerah pinalti
- Di belakang titik pinalti

47

Prosedur

- Setelah para pemain berada pada posisi sesuai dengan Peraturan Permainan, wasit member isyarat untuk melakukan tendangan pinalti
- Penendang tidak boleh menyentuh bola lagi sampai bola dimainkan oleh pemain lain
- Bola dalam permainan apabila sudah ditendang dan bergerak dengan jelas

Apabila tendangan pinalti dilakukan selama waktu permainan normal, atau diberikan tambahan waktu meskipun babak pertama atau keseluruhan waktu pertandingan telah selesai untuk melaksanakan hukuman berupa tendangan pinalti atau pengulangan pelaksanaan tendangan, gol disahkan, apabila sebelum masuk ke dalam gawang :

- Bola menyentuh salah satu atau kedua tiang gawang atau mistar gawang dan kiper.

48

Kecuali hal-hal berikut ketika permainan akan dihentikan dan dimulai kembali dengan tendangan bebas tak langsung, terlepas dari apakah suatu gol dicetak atau tidak:

- Tendangan penalti ditendang mundur
- Rekan setim penendang yang ditunjuk mengambil tendangan; wasit memberi peringatan kepada pemain yang menjadi penendang
- Berpura-pura untuk menendang bola ketika penendang telah menyelesaikan run-up (melakukan gerakan yang mengecoh dalam run-up diizinkan) wasit memberi peringatan kepada penendang

Pelanggaran dan Sanksi

Jika, wasit memberikan isyarat bahwa tendangan penalti dapat dilaksanakan dan, sebelum bola dalam permainan, salah satu dari situasi berikut ini terjadi :

Pemain yang melaksanakan tendangan penalti atau rekan setimnya melakukan pelanggaran:

- Jika bola masuk ke gawang, tendangan harus diulang
- Jika bola tidak masuk ke gawang, wasit menghentikan pertandingan dan memulai kembali dengan tendangan bebas tak langsung

49

Kiper atau rekan setimnya melanggar peraturan permainan :

- Wasit mengijinkan tendangan dilanjutkan
- Jika bola masuk gawang, gol disahkan
- Jika bola tidak masuk gawang, tendangan diulang.

Pemain dari kedua tim melanggar Peraturan Permainan :

Tendangan diulang kembali kecuali pemain melakukan pelanggaran yang lebih serius (misalnya pengecoh ilegal); jika penjaga gawang dan penendang melakukan pelanggaran pada saat yang bersamaan:

- Jika tendangan terlewatkan atau diselamatkan, tendangan akan diulang dan kedua pemain diberi peringatan
- Jika tendangannya membuahkan gol, gol tersebut dianulir, penendang diberikan peringatan dan permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tak langsung untuk tim yang bertahan

50

Jika setelah tendangan pinalti dilaksanakan :

Penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi

Penendang pinalti dengan sengaja memegang bola sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.

51

Bola disentuh oleh pihak luar ketika bola bergerak ke depan :

- Tendangan diulang

Bola memantul ke dalam lapangan permainan dari kiper, mistar gawang atau tiang gawang, dan kemudian disentuh oleh pihak luar :

- Wasit menghentikan permainan
- Permainan dimulai kembali menjatuhkan bola (dropped-ball) di tempat dimana bola disentuh oleh pihak luar tersebut, kecuali bola itu disentuh oleh pihak luar di dalam daerah gawang, dalam kondisi ini wasit menjatuhkan bola (dropped-ball) pada garis daerah gawang yang sejajar dengan garis gawang pada titik yang terdekat dengan lokasi bola berada ketika permainan dihentikan.

52

12

Lemparan ke Dalam



53

Lemparan Ke Dalam

Adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Lemparan ke dalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik mengelinding di tanah maupun melayang di udara.

Sebuah gol tidak dapat langsung dihasilkan dari suatu lemparan ke dalam.



(Sumber: Dokumen pribadi)

54

Prosedur

Pada saat melemparkan bola, pemain yang melakukan lemparan ke dalam :

- Menghadap ke lapangan permainan
- Sebahagian dari kakinya berada di atas garis samping atau di luar garis samping
- Memegang bola dengan kedua belah tangan
- Melemparkan bola dari tempat dimana bola itu meninggalkan lapangan permainan.

Bola berada dalam permainan, segera setelah bola tersebut masuk lapangan permainan.

Setelah melemparkan bola, di pelempar tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola disentuh oleh pemain lain.



(Sumber: Dokumen pribadi)

55

Pelanggaran dan Sanksi

Lemparan ke dalam dilakukan oleh pemain selain kiper

Jika, setelah bola berada dalam permainan, pelempar menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.

Jika, setelah bola dalam permainan, pelemparan memegang bola dengan sengaja sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi
- Tendangan pinalti diberikan apabila pelanggaran terjadi didalam daerah pinalti si pelempar.

56

Lemparan ke dalam dilakukan oleh kiper

Jika, setelah bola berada dalam permainan, kiper menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.

Jika, setelah bola dalam permainan, kiper memegang bola dengan sengaja sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di luar daerah penalti si kiper, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi
- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti si kiper, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.

57

Jika pemain lawan secara tidak sportif mengganggu atau menghalangi pemain yang melakukan lemparan ke dalam;

- Pemain lawan tersebut diberi peringatan (kartu kuning) atas kelakuan yang tidak sportif.

Untuk pelanggaran lainnya dari Peraturan Permainan ini :

- Lemparan ke dalam dilaksanakan oleh pemain dari tim lawan.

58

13

Tendangan Gawang



59

Tendangan Gawang

Adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang menyerang, dan sesuai dengan peraturan 10 tidak terjadi gol.

Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

Prosedur

- Bola ditendang dari titik mana pun dalam daerah gawang oleh seorang pemain dari tim yang bertahan
- Pemain lawan berada diluar daerah penalti sampai bola berada dalam permainan
- Penendang tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola itu telah menyentuh pemain lain
- Bola berada dalam permainan apabila telah ditendang dan diterima pemain lain

60

Pelanggaran dan Sanksi

Jika bola tidak ditendang langsung ke luar daerah penalti :

- Tendangan diulang

Tendangan gawang dilakukan oleh pemain selain kiper

Jika, setelah bola berada dalam permainan, penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari empat dimana pelanggaran terjadi

Jika, setelah bola dalam permainan, penendang memegang bola dengan sengaja sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi
- Tendangan penalti diberikan apabila pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti si penendang.

61

Tendangan gawang dilakukan oleh kiper

Jika, setelah bola berada dalam permainan, kiper menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi

Jika, setelah bola dalam permainan, kiper memegang bola dengan sengaja sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di luar daerah penalti si kiper, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.

Untuk pelanggaran lainnya dari Peraturan Permainan ini :

- Tendangan diulang.

62

14

Tendangan Sudut



63

Tendangan Sudut

Tendangan sudut adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang bertahan. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan sudut langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

Prosedur

- Bola mesti ditempatkan di dalam busur sudut yang terdekat dengan titik dimana bola melewati garis gawang
- Tiang bendera sudut tidak boleh dipindahkan
- Pemain lawan harus berada pada jarak minimal 9.15 m (10 yard) dari busur sudut sampai bola dalam permainan
- Bola mesti ditendang oleh pemain dari tim yang menyerang
- Bola berada dalam permainan setelah ditendang dan bergerak
- Pemain yang melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai boleh menyentuh pemain lain.



(Sumber: Dokumen pribadi)

64

Pelanggaran dan Sanksi

Tendangan sudut dilakukan oleh pemain selain kiper

Jika, setelah bola berada dalam permainan, penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh bola lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi

Jika, setelah bola dalam permainan, penendang memegang bola dengan sengaja sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi
- Tendangan penalti diberikan apabila pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti si penendang.

65

Tendangan sudut dilakukan oleh kiper

Jika, setelah bola berada dalam permainan, kiper menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi

Jika, setelah bola dalam permainan, kiper memegang bola dengan sengaja sebelum bola menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di luar daerah penalti si kiper, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi
- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan apabila pelanggaran terjadi di dalam daerah penalti si kiper, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi

Untuk pelanggaran lainnya dari Peraturan Permainan ini :

- Tendangan diulang.

66

DAFTAR PUSTAKA

- *Format Game Kompetisi Usia Muda*, diambil pada 11 November 2019 pukul 11.36 WIB dari www.pssi.com
- *Peraturan permainan*, diambil pada 13 November 2019 pukul 20.17 WIB dari LAWS OF THE GAME FIFA TAHUN 2014/2015 dari www.fifa.com
- *Peraturan permainan*, diambil pada 13 November 2019 pukul 21.22 WIB dari LAWS OF THE GAME FIFA TAHUN 2018/2019 dari www.fifa.com
- *Peraturan permainan*, diambil pada 21 November 2019 pukul 15.45 WIB dari LAWS OF THE GAME FIFA TAHUN 2019/2020 dari www.fifa.com
- Salim, Agus. 2008. *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: Nuansa.
- Luxbacher, Josep A. 2001. *Sepakbola: Langkah-Langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

67